3 DVD

4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ
ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА

БЫЛОЕ И ФИШЕР
ИСТОРИЯ SPLINTER CELL

ВИДЕОПРОГРАММА «САП»
ОТВЕЧАЕМ НА ВАШИ ВОПРОСЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

06 ИЮНЬ

#06(78) 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБЛЕЙ

СТР. 80
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY
СРАЗУ ДВА ОГРОМНЫХ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ GTA4

СТР. 104
SPLINTER CELL: CONVICTION
НЕОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРИЕМ В БЕЛОМ ДОМЕ

СТР. 94
SPLIT/SECOND: VELOCITY
ЛУЧШЕ BURNOUT? ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ В РОССИИ

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ **55** ИГР

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 10006

FALLOUT: NEW VEGAS

ТОЛЬКО В «PC ИГРАХ»: ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

ТЕМА НОМЕРА

ПОСТЕРЫ: GHOST RECON: FUTURE SOLDIER FALLOUT: NEW VEGAS

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ THE SETTLERS 7

GamePS4 for Jo...za.net

EDITORIAL

Утром в последний день подготовки номера пришла новость, которую мы уже не успели уместить на обычные страницы журнала: «1С-СофтКлаб» намерена получить у государства 500 млн рублей на создание нового симулятора. Почему именно симулятора? «Россия имеет большой задел в их производстве». И действительно, наш «Ил-2» прекрасно известен и в Старом, и в Новом Свете. Что будем делать? «Выпускать шесть серий симуляторов». То есть фактически шесть различных игр, и каждую – с продолжениями. Каких именно симуляторов? «1С-СофтКлаб» предлагает симуляторы современных самолетов и вертолетов, симуляторы техники времен ВОВ, симуляторы «дорожных автомобилей», бронетехники и подводных лодок.

Казалось бы, чего лучше? В России будет свой дорогой и качественный симулятор по типу America's Army, только про отечественную армию. Но ведь «1С-СофтКлаб» не от хорошей жизни обращается к государству за деньгами. Наши разработчики почти не конкурентоспособны на мировом уровне. Я был на круглом столе в Государственной Думе, где наиболее толковые представители индустрии просили о снижении налогов и господдержке для всех, а не для избранных – вроде того, как сделано в Канаде или Великобритании. Но вместо этого государство предпочитает вложить деньги в «ручном режиме» – в конкретную компанию, производящую военные симуляторы, с помощью которых можно будет донести «объективный взгляд на историю» до зарубежной аудитории. Что это значит для нас, обычных геймеров? Обязательно посмотрите свежий выпуск аналитической программы «САП» на диске, где мы подробно разбираем, стоит ли радоваться такому повороту событий.

Игорь Сонин

Belka P34 for Journal-plaza.net

PC игры

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В МАЕ?

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

В связи с выходом Alpha Protocol первого июня 2010 года приказываю:
1. Лишить дату 1 июня статуса «Международный день защиты детей».
2. Придать дате 1 июня статус «Международный день защиты гусей».
/дата, подпись/ ■

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

После того как пресс-версию Split/Second отобрал дисковый отдел, мучаюсь от страшной ломки и даже был вынужден достать с полки великолепную Pure. Уже успел забыть, как это здорово: кувыркаться на квадроциклах на высоте в несколько сотен метров. Все как в песне: «Только небо, только ветер, только радость впереди!» ■

АНАТОЛИЙ СОНИН

Догнал в этом месяце прогрессивную часть человечества: поиграл-таки в мультиплеер Modern Warfare 2. Первое впечатление – отторжение. Как это нельзя выбирать карты? Почему это я умираю каждые двадцать секунд? Странный, очень странный мультиплеер – даже на Counter-Strike не похоже. Через пару часов втянулся, через недельку выключал уже с пребольшим трудом. ■

ИВАН САПРОВ

Создатели «Остаться в живых» (Lost) продолжают издеваться над фанатами. Недавно в Интернете появился сценарий финального эпизода под названием «Конец». Хотя похоже, что на самом деле никакой это не сценарий, а специально продуманный ход, чтобы подогреть интерес к приключениям на злополучном острове. В любом случае толку от текста никакого – из него по-прежнему ничего не понятно. ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №06(78) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Владимир Карпов
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудобская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Терибулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова

Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «БиЛайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», 6-8, 2010

BeneP34 for Joystick-plaza.net

СОДЕРЖАНИЕ

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ. Если у какой RPG и есть шансы стать лучше Dragon Age, так это у нового «Ведьмака». Искренне верим и ждем. СТР. 66

F1 2010. Виталий Петров обязательно станет чемпионом Формулы-1 2010! С нашей помощью, разумеется. СТР. 76

SPLINTER CELL: CONVICTION. Нестареющий и бескомпромиссный Сэм Фишер выходит из тени, чтобы сильно настучать негодяям по почкам. СТР. 104

SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE. Неугомонные детективы Сэм и Макс вновь дебоширят на PC. СТР. 120

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Fallout: New Vegas

НОВОСТИ
18 События индустрии
26 Чарты и релизы
28 Календарь
30 10 интересных фактов
32 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
34 Crysis 2
38 Heroes of Newerth
42 Mytheon

СПЕЦ
44 Отечественная игровая индустрия: как закалялась сталь
54 Веселая дюжина

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
60 Галерея
66 Ведьмак 2: Убийцы королей
70 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
72 Darksiders
74 Breach
76 F1 2010
78 Sniper: Ghost Warrior

РЕЦЕНЗИИ
80 Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
90 The Settlers 7: Право на трон
94 Split/Second: Velocity
100 Черное зеркало 2
104 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
110 Love
114 Shatter
117 Крылатые хищники: Wings of Luftwaffe
118 Distant Worlds
120 Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1 – The Penal Zone
122 Lead and Gold: Быстрые и мертвые
124 Left 4 Dead 2: The Passing
126 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
128 Дневник разработчиков: U-WARS
130 Дневник разработчиков: Мир танков

ДАЙДЖЕСТ
132 Российские локализации: весна 2010

INDIE GAMES
134 Игры от независимых разработчиков

МАСТЕР ЛОУПОЛИ
140 Свиток двадцать первый

ОНЛАЙН
148 Онлайновые новости
150 Флеш-рояль
152 Дневники World of Warcraft

BeneP34 for Journal-plaza.net

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

156 Железные новости
158 Подарок ко дню жестянщика: Тестирование корпусов без БП
162 Жесткий диск WD Caviar Black 2 TB
163 Капли в море звука: JBL Duet III
164 Тестирование моноблочного компьютера HP TouchSmart PC 600-1050ru
166 Технология: платформа AMD Leo
167 Компьютерная грамотность
168 Конфигурация

РЕТРО

170 Готика
174 Piranha Bytes: Пиранья утонула
176 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

178 Письма

СОДЕРЖАНИЕ DVD

182 Полезные файлы на наших DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

186 Сергей Думаков
188 Святослав Торик

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

190 F.E.A.R.

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
1С-СофтКлаб	4 обл.
LG	3
Walt Disney	7
Merlion	29
1С-СофтКлаб	31
Mail.ru	41
Подписка ред.	89
МШЖ	113
Медиастар	113
Подписка общ.	155
Журнал «Страна Игр»	169
Настроение	173
Форсаж	177

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Breach	74
Crysis 2	34
Darksiders	72
Distant Worlds	118
F.E.A.R.	190
F1 2010	76
Fallout: New Vegas	8
Ghost Recon: Future Soldier	70
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	80
Heroes of Newerth	38
Lead and Gold: Быстрые и мертвые	122
Left 4 Dead 2	124
Love	110
Mytheon	42
Sam & Max: The Devil's Playhouse	120
Shatter	114
Sniper: Ghost Warrior	78
Splinter Cell: Conviction	104
Split/Second: Velocity	94
The Settlers 7: Право на трон	90
U-WARS	128
World of Warcraft	152
Ведьмак 2: Убийцы королей	66
Готика	170
Крылатые хищники: Wings of Luftwaffe	117
Мир танков	130
Черное зеркало 2	100

ВЕСЕЛАЯ ДЮЖИНА. Игровая индустрия знает немало поистине изобретательных первоапрельских розыгрышей. Мы выбрали 12 лучших. СТР. 54

CRYSIS 2. Интервью с разработчиками игры о движке, технологиях, сюжете, Нью-Йорке и... о русских. СТР. 34

МАСТЕР ЛОУПОЛИ. Мастер Лоуполи расскажет, как создать самую крутую пушку в мире. В виртуальном мире. СТР. 140

ПОСТЕРЫ

Betep34 for Journal-Plaza.net

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

BeneP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Анатолий Сонин

BeneP34 for Journal-plaza.net

FALLOUT: NEW VEGAS

ВЕГАС БЕЗ ВЕГАСА ИЛИ ЖИЗНЬ, СМЕРТЬ И ВОСКРЕШЕНИЕ В САМОЙ ЖАРКОЙ ПУСТЫНЕ АМЕРИКИ

Война никогда не меняется – Вегас, как известно, тоже. Разврат, насилие и жажда легкой наживы – ценности вечные, их не уничтожат ни чума, ни ядерный удар. Титульный город – самая очевидная константа New Vegas, про него много говорили, про него известно разное. Теперь нас интересует геймплей. Не ударятся ли сотрудники Obsidian в банальное копирование чужих идей, потянут ли главный RPG-сериал всех времен? Чтобы развеять свои и чужие страхи, мы отправились на закрытый показ геймплея New Vegas.

Показ этот запомнился тем, что, собственно, Вегаса в нем не было: ближе городского аэропорта герой не подбирался. И даже тогда слышались недовольные реплики разработчиков: «Аэропорт не доделан еще. В смысле, и по сюжету недоделан, и наши программисты его собрали пока не до конца». Вот, видимо, и ключик к разгадке – до релиза еще как минимум полгода, и вдаваться в интимные подробности нью-города-грехов авторы не готовы. Ну да и ладно, поглядим на пустошь вокруг. Пустошь теперь не столичная, топчем сапогами землю на границе между штатами Калифорния и Невада, в пустыне Мохаве – читайте о ней во врезке. Побольше гор, посветлее небо, другая растительность и живность (чуть менее мутировавшая) – вот что на бумаге отличает Мохаве от столичных горизонтов. На деле такие нюансы в глаза не бросаются: это тот самый Fallout 3 с захватывающими дух пейзажами (иногда), атмосферными локациями (в большинстве случаев) и уродливой, вгоняющей в депрессию анимацией всего живого (постоянно). Но ничего, в оригинальной игре за пару часов привыкали, привыкнем и тут.

ПРЕКРАСНЫЙ НОВЫЙ МИР

Первые кадры заполняет не крик младенца, как в Fallout 3, а охи и ахи человека с пробитой головой. Это вы, знакомьтесь. Вас избили до полусмерти (или изрешетили пулями?) и закопали заживо в пустыне – только чудом проплывающий неподалеку робот Валентин застал произошедшее и решил вас откопать (хотя о мотивах и хозяевах железяки-спасителя мы узнаем лишь позже в игре). Валентин относит болезненного персонажа в каморку местного доктора по имени Митчелл, где и творятся чудеса создания персонажа. Настроить внешность? Не проблема – у вас же лицо изуродовано, надо подлатать. Причем в этот раз дают выбрать и возраст – раньше эта часть биографии была фиксированной. Настроить характеристики? Доктор уже ве-

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2010 года

GamePP34 for Journal-plaza.net

О манере поведения роботов можно судить по картинке у них на экране – эти, например, полицейские.

ПУСТОШЬ ТЕПЕРЬ НЕ СТОЛИЧНАЯ, ТОПЧЕМ САПОГАМИ ЗЕМЛЮ НА ГРАНИЦЕ МЕЖДУ ШТАТАМИ КАЛИФОРНИЯ И НЕВАДА, В ПУСТЫНЕ МОХАВЕ.

Тот самый гуль-напарник – без носа, зато с винтовкой за спиной.

дет вас через комнату к автомату Vit-O-Matic Vigor Tester, где в шутливой манере решается, насколько умным, красивым и смелым будет протагонист. Имя? Ну, с именем дело плохо – в оригинале вы зоветесь просто «курьер», но можете изменить на любое по вкусу. Дальше – развесить очки навыков. Присаживаемся на кушетку, расслабляемся и отвечаем на ряд вопросов. Продолжите ассоциативный ряд: собака... (кошка, корм, газета?), мать... (забота, родственная душа, живой щит?). Еще пара глупых тестов, картинки Роршаха, и вот – рекомендации по профессии готовы. Но мы-то с вами не маленькие, сами можем выбрать. Щелк – возникает меню умений, привычное до чувства ностальгии. Меж тем именно тут виднеются первые изменения: Small Guns и Big Guns объединены теперь в общую группу с очевидным названием Guns, энергетическое же оружие все еще стоит особняком. Появился и один новый параметр, Survival – он определяет, сколько очков здоровья восстанавливает еда и вода, и позволяет готовить блюда на костре. Хмм, это что-то новенькое.

Персонаж создан, и мы безо всяких церемоний вместе с Митчеллом отправляемся к двери – снаружи ждет пустошь. Только главное забыли: доктор, выходец из Убежища 21, вручает нашему курьеру сине-желтый комбинезон с цифрой на спине и наручный Pip-Boy – не в больничном же халате ходить. Открываем дверь – и вперед, на поиски своих неудачливых убийц.

ПИНГВИНЫ ПУСТЫНИ

Вид открытого мира не бьет в голову пьянящим чувством свободы. Наоборот, перед нами скромная деревушка (о ней во врезке), где уже поджидают – и это ощущение прямо-таки витает в воздухе – первые NPC с обучающими квестами. Обучающими – и абсолютно не обязательными. Мы уже имеем глобальную цель, уже можем идти на все четыре стороны. Но и в поселке не помешает задержаться: для знакомства с механизмом пострелушек боевитая девушка-наемник в таверне приглашает пойти поохотиться на гекко – тех самых гекко, которые сотнями полегли под пулями героя Fallout 2.

КАК НАСТОЯЩИЕ

Локации Fallout традиционно не высасываются из пальца, а логично вытекают из нашей действительности. Пример: начинается игра во вполне реальном поселке Гудспрингз, причем в игру он перенесен на удивление точно – с учетом свершившегося конца света, конечно. Посмотрите ниже – в игре местная таверна точь-в-точь как в жизни. Гудспрингз, впрочем, поселок мизерный: в наши дни тут живет всего 200 с лишним человек.

Далее, Блэк Маунтин – это действительно гора в Неваде, совсем рядом с Вегасом, в нескольких километрах от тамошнего аэропорта – аэропорт этот мы разглядели и в игре. Наконец, станция Helios One – в реальности ее нет, но есть зато очень похожая солнечная электростанция Nevada Solar One, как раз недалеко от Гудспрингз, на севере от Вегаса. Выглядит она примерно вот так – найдите десять отличий.

BeneP34 for Journal-plaza.net

Обратите внимание на пункт «Fore!» справа – это и есть спецудар для ближнего боя.

GRANADE MACHINEGUN – ЭТО ОБЫЧНЫЙ НА ВИД ГРАНАТОМЕТ, ТОЛЬКО ИСПРАЖНЯЕТСЯ СНАРЯДАМИ ОН С ЧАСТОТОЙ ПАРА РАЗ В СЕКУНДУ.

Тут же открываются новшества боевой системы: оружие теперь можно модифицировать, причем изменения не только влияют на характеристики, но и показываются снаружи. Прикрутили к пистолету прицел, вставили обойму побольше – это для начала, позже будем уже разгонять и стабилизировать миниганы и гранатометы. Гекко находятся быстро и оказываются на редкость смешными: скриншоты показывают их страшными динозаврами, в движении они бегают вперевалочку, точно пингвины, и падают замертво от пары выстрелов. Но это обычные гекко, а будут и другие, более злобные. Кстати, тут мы видим и еще одного зверя-дебютанта Big Horner – на вид напоминает мутировавшего барана. Чудища такие разводятся местными жителями, но в природе «большие рогачи» вполне могут пустить рога в целях самообороны.

Мизерный туториал наполовину пройден, наполовину пропущен, а в поселке ждет уже первый полноценный квест: сюда прибежал незнакомец, скрывающийся от бандитов – причем от толпы бандитов. Чтобы помочь бедолаге, собираем рекрутов со всей деревни – кто идти воевать не хочет, у того хотя бы припасы отбиваем. Здесь нас встречает новый финт в диалогах: теперь в них требуется не только развитый навык Speech, любое умение может пригодиться. Если у вас прокачан Explosive, например, то вы запросто растолкуете торговцу, зачем именно вам понадобились пять связок динамита. Харизматичные идиоты в New Vegas окажутся, похоже, не в цене. Когда все в сборе, остается лишь устроить заварушку и отметелить врагов, например, клюшкой для гольфа – новое оружие, кстати. Вообще, все орудия для ближнего боя управляются теперь чуть иначе: в системе V.A.T.S. вы можете выбрать для них не только обычный удар, но и особый, усиленный. Первый квест этот был, между прочим, вовсе не линейный: там разрешали и поговорить с лидером злодеев, чтобы в итоге расправиться с незнакомцем-одиночкой, а то и всю деревню перестрелять.

Орбитальная пушка в действии. Эх, сюда бы еще хорошую систему разрушений!

Герой New Vegas вырос и почти умер в пустоши, но и он любит пощеголять в сине-желтом костюме. Пускай и не своем.

Взлом P34 for Jolmal-plaza.net

Дружите с NCR, и вы без всяких проблем сможете проходить на объекты, которые охраняются их солдатами.

КАЖДАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ, КАЖДОЕ ПОСЕЛЕНИЕ ВАС ПОМНИТ – И ПОМНИТ ЛИБО В ХОРОШЕМ СВЕТЕ, ЛИБО В ПЛОХОМ.

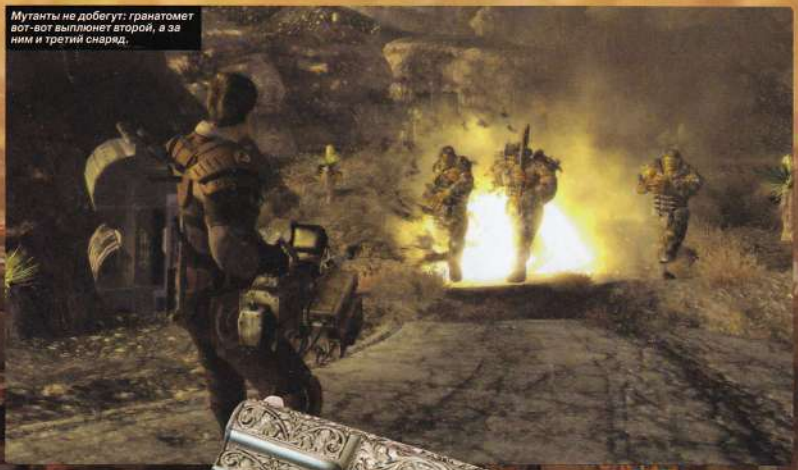
ГОРА МУТАНТОВ

Вжик – в демонстрации резко меняют локацию. Теперь мы на горе Блэк Маунтин: игроки находят это место после того, как ловят волну местной радиостанции, вещает на которой женщина-супермутант Табифа. «Но ведь женщин-супермутантов не бывает, – скажет нам эрудированный фанат Fallout, – первичные половые признаки отпадают в процессе мутации». Совершенно верно! Но у Табифы женственность не в теле, а в душе: чудище носит очки в розовой оправе и парик блондинки и демонстрирует всем существом пренебрежение к природному устройству вещей. Впрочем, до Табифы надо еще добраться – начинаем мы у склона горы, а всю дорогу придется отбиваться от армии мутантов. Лидер-трансвестит провозгласил эту зону «Штатом Ютолбифа» и теперь отстреливает всех нарушителей спокойствия. Да еще ловушек полно: нашего курьера, например, чуть не завалило в ущелье огромными валунами. Плюс радиация зашкаливает – даже если бы люди захотели тут поселиться, ничего бы у них не вышло, вот и живут мутанты спокойно. Ну а мы, борцы за справедливость и искатели развлечений, пытаемся освободить гуля, которого здешние злодеи держат в плену. Гуль этот, кстати, пожелает к нам присоединиться, а мы получим в этот момент возможность изучить новую систему раздачи команд. По сути, в ней мало оригинального: приказы «ждать» и «следовать» были и раньше, только тогда их приходилось искать в вет-

КРАТКИЙ ГИД ПО ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОЙ АМЕРИКЕ

Пустыня Мохаве существует и в реальности – она находится к югу от Вегаса, раскидывается на 65 квадратных километров, покрывает часть штатов Калифорния и Невада, а также задевает Юту и Аризону. Это вторая по величине пустыня Америки, именно тут находится Долина Смерти – самое низкое, сухое и жаркое место на всем континенте. Важных военных объектов тут нет, больших городов немного – как следствие, в мире Fallout ядерные бомбы китайцев эту зону миновали, и многое осталось нетронутым. Теперь регион делят между собой New California Republic, работорговцы Caesar's Legion и супермутанты.

Вместе для Journal-plaza.net



Мутанты не добегут: гранатомет вот-вот выплюнет второй, а за ним и третий снаряд.

В ДИАЛОГАХ ТРЕБУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО РАЗВИТЫЙ НАВЫК SPEECH, ЛЮБОЕ УМЕНИЕ МОЖЕТ ПРИГОДИТЬСЯ.

Вот вам и Мохаве. Ну что, сильно отличается от столичной пустоши?

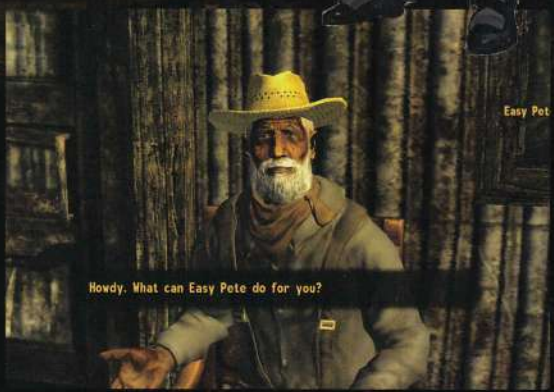
ТРУ-ХАРДКОР RPG

Тех, кого не впечатлить ни автоматическими гранатометами, ни орбитальными пушками (то есть, тру-хардкорных ролевиков), Obsidian подкупает сверхсложным режимом игры. В нем стимпаки и Rad Away действуют не мгновенно, а замедленно, в нем непросто лечить сломанные руки и ноги, в нем патроны имеют вес, а главному герою знакомо чувство жажды, которое с некоторой регулярностью нужно утолять. Переходить с «хардкора» на «кэжуал» дают в любой момент игры, стоит только открыть меню опций. Но тем, кто стерпел все невзгоды и не выключил суперсложность на полпути, полагается особая награда – есть подозрение, что всего лишь в виде «ачивмента».

вях диалога, а теперь кнопки удобно развешаны на одном колесе. Это позволяет, в теории, отдавать указания и во время боя. Впрочем, в этот раз драки можно избежать – и здесь New Vegas начинает показывать себя с наилучшей стороны. Видите ли, Штат Ютолбифа собран из умных супермутантов первого поколения (см. Fallout 1) и глупых второго (см. Fallout 2). Одни других презирают, другие в ответ таят злобу. Вооруженные этим знанием, мы можем прокрасться во вражеский лагерь, наговорить от лица мутанта-вояки гадостей в рацию высшему командованию, а потом любоваться издалека, как два вида чудищ бьются не на жизнь. Кстати, среди противников замечены не только зеленокожие псевдо-орки, но и знакомые по первым частям представители найткин (nightkin) с кожей темного цвета – только если раньше они были элитой среди мутантов, то теперь положение их стало плачевным: монстры так много использовали Stealth Boys (делают они это и в New Vegas), что попали под побочный эффект устройства и массово тронулись умом. Дальнейшие подробности их эволюционного пути мы узнаем лишь в полной игре. Тутошние перестрелки подтверждают давно известный факт: Fallout 3 – шутер посредственный, поэтому про V.A.T.S. лучше не забывать. Но и любителям экшна пошли на уступки: теперь замедленный показ убийства есть не только в пошаговом режиме, но и при обычной стрельбе. А смерти традиционно кровавые: мозги наружу, ноги и руки долой – и все это даже без перка Bloody Mess. Жестокость поднимается на новый уровень, когда на экране появляется... как бы это перевести... автоматический гранатомет. Granade Machinegun, иным языком. Это обычный на вид дедовский гранатомет, только испражняется снарядами он с частотой пара раз в секунду. Бабах! – взорвалась первая бомба, в полете уже вторая, за ней третья, четвертая. Переносная ковровая бомбардиров-

Вепр34 for Game-Plaza.net

Одинокого динозавра видно, кажется, из любой точки Мохаве – по крайней мере, в демонстрации его фигура постоянно маячила на горизонте.



В постановочных скриншотах традиционно много экшна – не пугайтесь, без V.A.T.S. и в Вегасе никуда.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ

За New Vegas держит ответ Obsidian Entertainment – студия довольно стара, она давно на слуху, но геймерами в полной мере еще не принята. Послужной список: продолжение Knights of the Old Republic, продолжения в количестве трех штук к Neverwinter Nights, теперь вот продолжение Fallout 3 – пока «обсидиане» только и делают, что подхватывают горячие RPG-пирожки и выпускают их вариации. Скоро, впрочем, Obsidian засияет неотраженным светом – команда готовит еще и шпионскую ролевую Alpha Protocol, о которой в прошлом выпуске у нас была тема номера. Смотрите-ка, как прочно оккупировала команда главные страницы нашего журнала.

ка, всегда к вашим услугам. Можно даже и не спрашивать, как эту штуковину использовать в V.A.T.S., но, черт подери, выглядит ужасно круто.

КАРА БОЖЬЯ

Еще один прыжок – последний в презентации. Мы у довоенной солнечной электростанции Helios One, которую пытается вернуть в строй New California Republic. Пытается не очень успешно – и причина всех неудач вскоре лично выходит с нами поговорить – ученый-зазнайка по имени Фантастик в курсе, что станция под его руководством пыхтит лишь на 1% мощности, но толку чуть – сделать он ничего не может, надо подрегулировать зеркала, а у него не выходит. Без особых хлопот поручение выполняем мы, после чего и начинается самое любопытное. Курьер оказывается перед консоль-распределителем, где надо выбрать, куда пойдет энергия Helios One. Можно быть хорошим мальчиком и поступить, как просил Фантастик – осветить стриптиз-клуб и аэропорт Лас-Вегаса, которые мы уже видели с пика Блэк Маунтин. Но рядом призывно горят и другие кнопки – одна предлагает пожертвовать энергию городку Фремонт, другая дает распределить ее на весь регион. А ведь за проведенное электричество наградить вас готовы разные фракции, это еще и на репутацию повлияет. Но черт с ним, выбираем последний пункт, Archimedes 2 – вуаля, активирована орбитальная пушка. Ясное дело, стоит отвести глаза от консоли, как в лицо нам тут же утыкаются дула

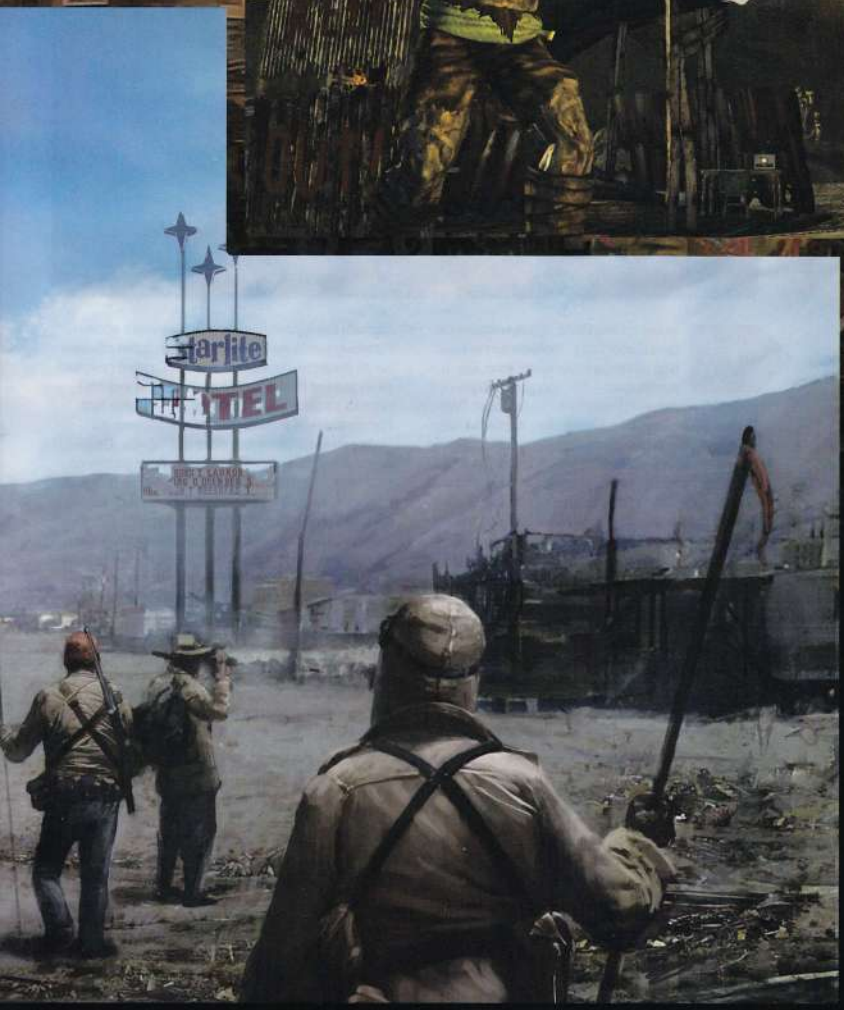
BeneP34 for Kamal-plaza.net

Только посмотрите на зелень вокруг – будто бы и не было конца света.

BeamP34 for Journal-plaza.net

BeneP34 for Journal-plaza.net

Когда-то найткин использовали одни из самых крепких доспехов в игре, теперь носят черте что – в дырках и изъеденное молью.



солдат NCR – эти ребята наше решение не оценили. Но теперь у курьера есть сила «Архимеда»: надо только прицелиться в противника, и с неба на злодея упадет ослепительный луч энергии. В пепел! Лучше даже, чем переносное ядерное оружие из Fallout 3. Таким пучком энергии можно хоть поодиночке врагов снимать, хоть поджигать сразу небольшую полянку с мишенями. Наверное, в финальной игре на Archimedes 2 введут строгие ограничения – иначе никакие когти смерти испугать игрока не смогут.

На этом наша демонстрация и закончилась. Впечатления странные. С одной стороны, ничего не изменилось, с другой – понятно, что это даже хорошо. Плюс в сюжете ожидается много интересного. Подумайте сами: теперь выбор веток истории определяется не только харизмой и длиной вашей пушки, теперь в диалогах важен каждый навык. И сверх того, репутация играет свою роль – каждая организация, каждое поселение вас помнит, и помнит либо в хорошем свете, либо в плохом. Взять тот же квест на Helios One: NCR нам доверяла, а потому пустила поговорить с мистером Фантастик. Если бы отношения курьера с калифорнийской республикой были похуже, пришлось бы пробиваться с боем. Дружить со всеми разом не выйдет никак, поэтому нравится вам это или нет, а в одном прохождении будет открыта лишь часть путей. Да и концовок в итоге обещано несколько. Похоже, Obsidian снова принялась за свое – они взяли игру, близкую к идеалу, и теперь до этого самого идеала собираются ее дотянуть. ■

BeMP34 for Original-plaza.net

Автор:
Иван Гусев

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Винс Зампелла (Vince Zampella), глава Respawn Entertainment

– Привет, меня зовут Винс. Не знаю, слышали ли вы, но нас с Джейсоном уволили. На следующий день после того, как Activision аннулировала наши контракты, мы получили огромное количество электронных писем и телефонных звонков с предложениями работы. Мы переговорили с некоторыми издателями и решили открыть новую студию – Respawn Entertainment. Кстати, мы нанимаем сотрудников! Шлите резюме сюда: jobs@respawn.com. ■

Новый акционер ставит на Colin McRae: DiRT!

ИНДИЯ ПОКУПАЕТ CODEMASTERS

Много раз боссы издательства Codemasters заявляли: наша компания не продается. Однако, как оказалось, в условиях экономического кризиса, продается все. Пятьдесят процентов акций Codemasters были куплены Reliance Big Entertainment, медиа-подразделением холдинга Anil Dhirubhai Ambani Group, входящего в тройку крупнейших компаний Индии. Условия и сумма сделки держатся в секрете. Логично предположить, что британское издательство продолжит работать, как работало, а индусы – зарабатывать, как зарабатывали. ■

ФАКТ

320

ТЫСЯЧ АККАУНТОВ НЕЧЕСТНЫХ ИГРОКОВ WARCRAFT 3 И DIABLO 2 НЕДАВНО ЗАБАНЕНО НА BATTLE.NET.

СОЗДАТЕЛИ CALL OF DUTY ОТКРЫЛИ НОВУЮ СТУДИЮ

Миллиард долларов, заработанный Modern Warfare 2, не уберег Уэста и Зампеллу от увольнения.

Студия Infinity Ward, придумавшая серию Call of Duty, переживает кризис. Все разладилось после того, как издательство Activision уволило руководителей компании Джейсона Уэста (Jason West) и Винса Зампеллу (Vince Zampella), якобы за нарушение условий контракта. Управленцы подали в суд на бывшего работодателя, требуя 36 миллионов долларов роялти и признания их контроля над серией Call of Duty. В ответ Activision выдвинула встречный иск. По сути, экс-боссов Infinity Ward обвинили в шпионаже. Дескать, Джейсон и Винс связались с руководством конкурирующей компании (ее название не указано, но, судя по косвенным свидетельствам, речь идет об Electronic Arts) и собирались продать секреты Activision. Руководители Infinity Ward лично сканировали и переснимали важные документы. Учитывая, что Уэст и Зампелла зарабатывают миллионы долларов, в двойную игру верится с трудом. Но мы не суд и не вправе выносить вердикт. Уэст и Зампелла недолго просидели без дела.

Как они сами признаются, «игры у них в крови». Поэтому никто не удивился, когда парни объявили об открытии новой компании. Студия получила название Respawn Entertainment, и уже подписала издательский договор с Electronic Arts. Располагаться компания будет в Энсино, Калифорния, однако у нее пока нет офиса. Отцы-основатели подыскивают помещение рядом со зданием, где размещается Infinity Ward. И это неспроста. За последние несколько недель Infinity Ward покинули около 30 сотрудников из 100. Причем сплошь руководство: ведущие дизайнеры, художники, программисты. Они потихоньку перебираются в Respawn Entertainment. Каким проектом дебютирует новая студия пока неизвестно, но это наверняка будет шутер.

В Activision пытаются сделать хорошую мину при плохой игре, уверяя, что оставшиеся в Infinity Ward – сплошь гении, и никто не замечает потери «бойцов». Вряд ли это так. Тем не менее, по слухам, студия готовится начать разработку Call of Duty: Modern Warfare 3. ■

Уэст и Зампелла уже работали раньше с EA – когда делали Medal of Honor: Allied Assault.

Основатели Infinity Ward решили все начать сначала.

BemeP34 Personal-plaza.net

БОНД, DRIVER И ASSASSIN'S CREED РАЗОБЛАЧЕНЫ

Assassin's Creed II ждет новое дополнение?

Разработчики Blur теперь катают Бонда.

ХОДЯТ СЛУХИ

Когда издатель регистрирует новый сайт, как правило, он «столбит» место в Интернете для будущей игры. Редко, но случается, что адреса остаются неиспользованными. Не удивительно, что новые сайты, зарегистрированные Activision и Ubisoft, вызывали немало пересудов. Французская компания забронировала assassinscreedbrotherhood.com. Вряд ли это название следующей части Assassin's Creed. Скорее всего, речь идет о дополнении к Assassin's Creed II, которое добавит в игру обещанный онлайновый мультиплеер. Ubisoft также зарегистрировала driversanfranciscogame.com. В 2006 году компания купила у Atari права на серию Driver, и, похоже, действие следующей части, выход которой запланирован на конец этого года – начало следующего, развернется в Сан-Франциско. Activision, в свою очередь, приобрела адресок bloodstonegame.com. Недавно крупная британская торговая сеть HMV случайно выдала, что следующая игра о приключениях агента 007 называется James Bond: Bloodstone. Это – гоночная аркада, и разрабатывается она студией Bizarre Creations (Blur). Адрес сайта подтверждает слух. Релиз должен состояться осенью.

Ну и, наконец, Activision зарегистрировала goldeneyegame.com. GoldenEye – так называется лучший шутер о Бонде. Он вышел в 1997 году. Возможно, нас ждет римейк! ■

В ТРЕТИЙ РАЗ НЕ СТРАШНО?

Day 1 Studios уже имела дело с F.E.A.R.

▲ Карпентер согласился помочь с F.E.A.R. 3.

Слухи о F.E.A.R. 3 подтвердились. К счастью, издателю – Warner Bros. Interactive Entertainment – хватило ума отказаться от рабочего названия, вычурного F.3.A.R. Третья часть популярной FPS-серии увидит свет этой осенью. Главный сюрприз – шутер разрабатывается не студией Monolith, подарившей нам первые две игры, а Day 1 Studios (серия MechAssault и консольные порты F.E.A.R.). Сюжет игры держится в секрете, но известно, что на этот раз сыновьям жуткой Альмы придется работать вместе. Да-да, F.E.A.R. 3 предназначена для прохождения в кооперативном режиме. Суперсолдат из First Encounter Assault Recon обладает отменной реакцией и отлично стреляет. Безумец Пакстон Феттел – мастер телекинеза и других паранормальных способностей. Выбирай героя по вкусу, и – вперед, в бой!

В работе над F.E.A.R. 3 принимают участие приглашенные звезды: режиссер «Хэллоуина» и «Нечто» Джон Карпентер (John Carpenter) и сценарист комиксов Стив Найлс (Steve Niles) («30 дней ночи»). Первый поможет с режиссурой сюжетных роликов, второй вместе с разработчиками напишет сценарий игры. ■

Йерли жалуется на дороговизну демоверсий.

ДЕМОК НЕ БУДЕТ?

Глава Crytek Джеват Йерли (Cevat Yerli) пророчит: время бесплатных демоверсий подходит к концу. Он не знает, будет ли выпущена демка к шутеру Crysis 2, но отметил, что подготовка и выпуск «пробников» – очень дорогое удовольствие: «В других индустриях – например, в кинобизнесе – ничего подобного нет! Думаю, в будущем релиз важных игр не будет сопровождаться выпуском демоверсии».

Джеват Йерли поддержал инициативу издательства Electronic Arts продавать большие демоверсии за 10-15 долларов. «Дело не в жажде наживы, – указал гендиректор Crytek. – EA пытается решить назревшую проблему». ■

Сейчас Холл заново учится держать ложку.

ТОМ ХОЛЛ БОЛЕН

Знаменитый геймдизайнер Том Холл (Tom Hall), участвовавший в разработке Wolfenstein 3D, Doom, Duke Nukem 3D и Anachronox, перенес инсульт. В 45 лет! Друг и коллега Холла Джон Ромеро (John Romero) говорит, что Том быстро идет на поправку. Однако не бывает инсульта без последствий. У Холла ослаблены правая рука и нога, подводит координация, есть проблемы с краткосрочной памятью. Даже кушать самостоятельно получается с трудом. На какое-то время о работе придется забыть. Если не в курсе – Том трудится в компании KingsIsle Entertainment над неанонсированной онлайновой игрой. ■

Beker34 for Journal-plaza.net

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Пол Андерсон (Paul Anderson), кинорежиссер

– Я снял первый фильм «Обитель зла» и сейчас работаю над четвертой частью. Поскольку исходный материал – игровая серия, приходится часто общаться с людьми из японского издательства Capcom. Они очень забавные. Когда я приезжаю в Японию и прихожу к ним офис, то будто бы попадаю в корпорацию Umbrella. Ребята из Capcom умеют хранить секреты Resident Evil – на все вопросы они отвечают уклончиво. ■

Divinity II не спасла CDV.

CDV НА ГРАНИ РАЗОРЕНИЯ

Старейшее немецкое издательство CDV Software Entertainment, основанное в 1989 году, может уйти из бизнеса. Компания подала документы на банкротство. Недавно CDV отсудила 3,1 миллиона долларов у SouthPeak Interactive за нарушение авторского права, однако это не повлияло на ситуацию в целом. Издательство выпускает компьютерные игры (Serious Sam HD: The First Encounter и Divinity II среди прочих), а также бюджетные консольные проекты. Судьба компании-долгожителя станет известна в ближайшее время. ■

ФАКТ

2.5

МЛН. ЗАГРУЗОК ЗА ПРЕМЬЕРНУЮ НЕДЕЛЮ – ТИРАЖ STIMULUS PACKAGE, ПЕРВОГО DLC ДЛЯ MODERN WARFARE 2.

STARCRAFT II ПОЛУЧИЛ ВЗРОСЛЫЙ РЕЙТИНГ

Не понятно, что так встревожило цензоров в StarCraft II?

KeSPA не получила телеправа на StarCraft II и решила отомстить?

В Южной Корее StarCraft – это не игра, а почти религия. Ей поклоняются все, от мала до велика, а соревнования киберспортсменов даже показывают по телевизору. Тем неожиданнее стала новость о том, что корейский совет по рейтингам, действующий при Министерстве культуры, присвоил StarCraft II: Wings of Liberty рейтинг «Только для взрослых». Долгожданную RTS не смогут купить геймеры младше 18 лет. Строгий рейтинг присужден из-за высокого уровня насилия в игре, ненормативной лексики и использования наркотиков.

В Blizzard Entertainment были шокированы случившимся. Компания немедленно подала апелляцию на решение совета по рейтингам, уверяя, что финальная версия игры отличается от нынешней и снимет ряд претензий. Вполне возможно, что StarCraft II все-таки получит штамп «От 12 лет». Ходят слухи, что в проблемах с рейтингом повинны вовсе не уровень насилия и мат, а размолвка Blizzard с KeSPA, влиятельной корейской ассоциацией профессиональных игроков. Ей принадлежат права на трансляцию матчей по StarCraft на телевидении. Три года Blizzard вела переговоры с KeSPA, требуя увеличить размер лицензионных выплат. Переговоры зашли в тупик, и для StarCraft II «Метелица» ищет нового партнера. Поговаривают, взрослый рейтинг – это месть KeSPA американцам за несговорчивость. ■

В РОССИИ STARCRAFT II ПО ПОДПИСКЕ

Международные матчи – за отдельную плату.

Состав коллекционки StarCraft 2 внушает уважение.

StarCraft II: Wings of Liberty до сих пор не имеет точной даты релиза, однако Blizzard прекрасно знает, какие версии игры попадут на прилавки. На Западе стандартное издание будет продаваться по цене 59 долларов и 99 центов, а коллекционка обойдется в сотку. Премиум-версия порадует фэнов 176-страничным артбуком, саундтреком, комиксом и даже флэшкой в виде именного жетона Джима Рейнора, на которой записаны StarCraft и аддон StarCraft: Brood War.

Россиян ждет сюрприз не из приятных. У нас StarCraft II: Wings of Liberty будет распространяться в двух форматах, по цене 999 (DVD-упаковка) и 499 рублей (джевел). В стоимость первого комплекта входит год игры в одиночном и сетевом режиме на русскоязычных серверах службы Battle.net. Второй комплект – те же услуги, но в течение 120 дней. Играть с европейцами можно только за дополнительную плату!

Что делать, когда купленное время истечет? Оформлять подписку на 1 или 4 месяца. Тарифы пока неизвестны. Единственное утешение – для прохождения одиночной кампании не требуется постоянный доступ к сети Battle.net и оплаченная абонентская плата. ■

BeneP34 for Joinedgamers.net

СОТРУДНИКИ INFINITY WARD ПОДАЛИ В СУД НА ACTIVISION

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

Разработчики уверяют: с ними не рассчитались за Modern Warfare 2.

Поговаривают, Infinity Ward на грани закрытия.

Тридцать восемь сотрудников студии Infinity Ward подали иск в лос-анджелесский верховный суд. Они считают, что издательство Activision должно им за создание Call of Duty: Modern Warfare 2, по меньшей мере, 75 миллионов долларов. Размер морального вреда разработчики оценивают в 125 миллионов долларов. Заявление в суд подписано как уже уволившимися из Infinity Ward сотрудниками, так и еще работающими в компании. Те, кто остались, называют себя «заложниками».

Издатель многое обещал разработчикам Modern Warfare 2: роялти, бонусы, акции, участие в дележке прибыли. Все зафиксировано в трудовых договорах и дополнительных соглашениях. Однако выполнять обещания боссы Activision не спешат. Их можно понять – они боятся, что, получив свои деньги, сотрудники Infinity Ward разбегутся кто куда, как крысы с корабля. На сегодняшний день выплачено лишь 28 миллионов из обещанных 118 млн. А где же остальное?! Устав ждать, разработчики начали увольняться. По закону, с ними должны были полностью рассчитаться в течение 72 часов. Этого не произошло. Бывшим членам Infinity Ward ничего не оставалось делать, кроме как подать иск.

Представители Activision назвали поступок 38 жалобщиков «недостойным». Смелое заявление, если учесть, что издательство явно нарушило трудовое законодательство США. ■

ШВЕДЫ ЛЮБЯТ РЕТРО

Bionic Commando Rearmed обзаведется сиквелом.

Lead and Gold оказалась небезнадежной игрой.

Шведская студия GRIN прекратила свое существование в 2009 году, выпустив один за другим три провальных проекта: Wanted: Weapons of Fate, Terminator: Salvation и Bionic Commando. Однако есть в портфолио компании одна ретро-игра, которая удостоилась признания критиков и геймеров. Это – Bionic Commando Rearmed, окупившаяся с лихвой. Не удивительно, что разработчики незамысловатой аркады решили вновь объединиться и продолжить выпускать игры с олдскульным привкусом. Офис новой студии, получившей название Might and Delight, расположен в Стокгольме. Сейчас игроделы встречаются с издателями и готовятся представить публике свой дебютный проект.

Тем временем, по случайному совпадению, японское издательство Capcom анонсировало Bionic Commando Rearmed 2. Игру разрабатывает шведская студия Fatshark, известная по многопользовательскому ковбойскому шутеру Lead and Gold: Gangs of the Wild West. Ребята из Might and Delight говорят, что участвовали в создании Bionic Commando Rearmed 2 на начальном периоде, но сейчас не имеют к игре никакого отношения. ■

SAW 2 – игра не для всех.

ПРОДОЛЖАЕМ ПИЛИТЬ

Хоррор-экшн SAW: The Video Game по мотивам серии ужастиков «Пила» увидел свет прошлой осенью, и, мягко говоря, не был обласкан критиками. Однако это не остановило японское издательство Konami, и они таки запустили сиквел в производство. Видимо, продажи были не так плохи, как оценки рецензентов. SAW 2 разрабатывает Zombie Cow Studios, ответственная за первую часть. Кровавая игра выйдет осенью и расскажет историю Майкла, сына детектива Дэвида Тэппа из первой части киносерии, который волею судеб столкнулся с убийцей отца, безжалостным Конструктором смерти. Не попади в ловушку! ■

Игра нацелена не только на фэнов сериала.

ДОКТОР КТО ОСВАИВАЕТ ИГРЫ

Британский фантастический сериал «Доктор Кто» дебютировал в 1963 году и не растерял поклонников по сей день. Компания BBC недавно запустила очередной сезон шоу. Однако на этот раз к 13 сериям решено добавить четыре интерактивных эпизода. Адвенчура Doctor Who: The Adventure Games будет совершенно бесплатной. Начиная с июня, мы сможем скачивать эпизоды игры с официального сайта BBC. Разработку ведет шеффилдская студия Sumo Digital (аркада Sonic and Sega All-Stars Racing), а продюсирует игру всем известный Чарльз Сесил (Charles Cecil), создатель классической серии Broken Sword. ■

Belka234 for Journal-plaza.net

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Крейг Зинкевич (Craig Zinkievich), продюсер Star Trek Online

– Star Trek Online останется PC-эксклюзивом, точно так же, как и Champions Online. Да, мы собирались портировать игру на Xbox 360. Технологически это сделать довольно просто. У нас готова версия Star Trek Online, которая работает на консоли. Однако мы столкнулись с трудностями в бизнес-плане – с Microsoft непросто поладить. Поэтому сейчас консольная версия Star Trek Online нас не слишком интересует. ■

R.U.S.E. – первая RTS, где нужно уметь блефовать.

ТЕСТЕРЫ ЗАБРАКОВАЛИ R.U.S.E.

Результаты открытого бета-тестирования стратегии R.U.S.E. не порадовали издателя игры – компанию Ubisoft. Геймеры указали на ряд серьезных недоделок. И вот результат – выпуск R.U.S.E. задержан в очередной раз. Первоначально было объявлено, что игра от французской студии Eugen Systems (серия Act of War) увидит свет в начале года, затем релиз перенесли на июнь, а теперь на конец сентября. За оставшееся время разработчики должны изменить меню, отладить поведение ИИ, а также отрегулировать баланс в целом. ■

ФАКТ

93

МИЛЛИОНА – СТОЛЬКО ГЕЙМЕРОВ, ПО ПОДСЧЕТАМ АНАЛИТИКОВ, ПРОЖИВАЕТ В КИТАЕ.

НОВЫЙ XCOM КОМОМ?

К анонсу XCOM прилагался вот такой скриншот.

На сайте игры пока красуется только этот арт.

Слухи о том, что Take-Two Interactive замышляет воскрешение X-Com, курсировали с 2005 года – тогда издательство купило у Atari права на культовую серию. Поговаривали, что проектом заведует создатель BioShock Кен Левин (Ken Levine). Однако, как недавно выяснилось, глава Irrational Games занят загадочным многопользовательским шутером.

И вот, наконец, свершилось – XCOM анонсирована. Правда, это вовсе не та игра, которую ждали фэны. Вместо пошаговой тактической стратегии нам подсовывают шутер от первого лица. Проект разрабатывает студия 2K Marin, но не американская команда, сделавшая BioShock 2, а австралийская (Freedom Force, SWAT 4). XCOM (написание именно такое) позиционируют как «переосмысление классического франчайза». По-видимому, это означает, что от той самой, любимой X-Com: UFO Defense в игре остались рожки да ножки. Нам предложена роль агента ФБР, выслеживающего и ликвидирующего пришельцев, проникших на Землю и начавших бесчинствовать. Разработчики уверяют, что хотя XCOM использует вид от первого лица, игроку предстоит не тупо палить во все, что движется, а принимать немало важных тактических и стратегических решений. Обещан напряженный сюжет, полный тайн и неожиданных поворотов. Дата релиза XCOM пока не сообщается. Игра выйдет на PC и Xbox 360. ■

ПИРАТЫ БЛАГОДАРЯТ UBISOFT

The Settlers оказались неприветливы к геймерам.

Assassin's Creed II ломали, ломали и поломали.

Мы продолжаем следить за развитием ситуации вокруг новой системы защиты игр Ubisoft. Во французском издательстве продолжают утверждать, что обязательное постоянное подключение к Интернету во время игры – нормальное требование. Геймеры считают иначе, и несложно понять почему. У покупателей Silent Hunter 5 и Assassin's Creed II были серьезные проблемы с доступом в игру. Тогда Ubisoft свалила вину на хакеров. Но все DoS-атаки на серверы издателя давно отбиты, а неполадки остались. Многие геймеры, купившие The Settlers 7, не могут нормально поиграть. На официальном форуме стратегии уже свыше 10 тысяч жалоб.

Нанесен серьезный удар и по самой системе защиты. Пираты все-таки сумели ее «взломать». Группа Skid Row выпустила рабочую версию Assassin's Creed II с полностью вырезанной системой защиты. «Спасибо, Ubisoft, это было непросто, – написали пираты. – Мы сильно облегчили жизнь рядового геймера».

Но в Ubisoft не собираются сдаваться. Руководство компании говорит, что система защиты будет эволюционировать и вскоре станет общепринятой в индустрии. ■

ВетеР34 for Journal-Geeza.net

ФИЛЬМ ПО GEARS OF WAR ЗАБУКСОВАЛ

ХОДЯТ СЛУХИ

Gears of War не по карману New Line Cinema?

Уиллис уговаривает Уайзмана не бросать Gears of War.

Еще недавно казалось, что экранизация шутер-серии Gears of War – решенный вопрос. Кинокомпания New Line Cinema пообещала 100-миллионный бюджет, сценарист «Особо опасен» Крис Морган (Chris Morgan) написал масштабный сценарий, а снимать все это дело вызвался режиссер «Другого мира» и «Крепкого орешка 4» Лен Уайзман (Len Wiseman). Однако появились слухи, что у проекта возникли проблемы. Руководству New Line Cinema стало жалко денег. Вдруг фильм не окупится? Бюджет урезали, а это означает, что надо переписывать сценарий. Сюжет решено упростить, превратив эпик в обычную историю о вторжении инопланетян. Сейчас продюсеры (в числе которых геймдизайнер и один из боссов студии Epic Games Клифф Блежински (Cliff Bleszinski)) ищут нового сценариста. Лен Уайзман почесал затылок и решил заняться другим фильмом – апокалипсическим триллером Nocturne. Что будет дальше с экранизацией Gears of War – никому не ведомо. Зато совершенно ясно, какая судьба ждет игровую серию. Epic Games анонсировала третью часть Gears of War. Игра выйдет 8 апреля 2011 года на Xbox 360. Говорят, будут мехи и подводные миссии. Имеет ли смысл ждать PC-порт? Ну, мы не оставляем надежд, хотя в свое время Microsoft четко дала понять: Gears of War не вернется на персоналку. ■

UBISOFT СПАСАЕТ ЛЕСА

Splinter Cell: Conviction – экологически дружелюбная игра.

Шон Уайт поддерживает инициативу Ubisoft.

Французская компания Ubisoft объявила себя самым экологически дружелюбным издательством в мире. Спросите, с какой стати? Руководство Ubisoft решило отказаться от бумажных мануалов к играм. Ведь чтобы получить тонну бумаги, вырубается 13 деревьев! Вероятно, боссам издательства мучительна эта мысль. Поэтому с осени этого года, начиная со спортивной аркады Shaun White Skateboarding, все игры компании будут выходить без отпечатанных на бумаге мануалов. Руководство пользователя следует искать в электронном виде на диске. В Ubisoft почему-то забывают добавлять, что экологическая инициатива поможет сэкономить издательству миллионы долларов. Французская компания не только отказывается от бумажных мануалов, но еще и внедряет DVD-упаковку из вторсырья. Экшн Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction и все последующие игры издательства будут продаваться в боксе из полностью переработанного полипропилена. «Ubisoft известна отличными играми, но это привилегия быть индустриальным лидером в деле спасения лесов!» – заявил президент Ubisoft North America. ■

Сиквел Arkham Asylum достоин большой премьеры.

БЭТМЕН НЕ СПЕШИТ

Экшн Batman: Arkham Asylum 2 может не выйти в этом году, как надеялись многие. Неподтвержденная информация пришла не из студии Rocksteady и не из игрового дивизиона компании Warner Bros., а из крупной британской торговой сети. Неназванный источник сообщил, что «Уорнеры» решили перенести релиз Batman: Arkham Asylum 2 с конца 2010-го на начало 2011 года. Издатель не хочет, чтобы его игра боролась за место на полках с другими хитами, коих под Рождество выпускают предостаточно. Лучше переждать. Надо заметить, сейчас многие издатели отказываются от принципа «Игра должна выйти в четвертом квартале!». ■

Сейчас Blue Castle делает экшн Enslaved.

ДЬЯВОЛ МОЖЕТ ЭМИГРИРОВАТЬ

Уважаемый американский журнал Game Informer поделился слухами о том, что экшн Devil May Cry 5 делается вовсе не в Японии. Поговаривают, эта честь выпала британской студии Ninja Theory, выпустившей неплохой акробатический экшн Heavenly Sword, а сейчас занятой мультиплатформенным «рубиловом» Enslaved. Издательство Capcom запросто могло так поступить, ведь оно уже доверило изготовление сиквела Dead Rising канадской Blue Castle Games. В последнее время японские игроделы открыто признают, что западные коллеги лучше понимают нужды рынка и активнее внедряют новые технологии. ■

Beta234 for Journal-plaza.net

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джерри Брукхаймер (Jerry Bruckheimer), голливудский продюсер

Чтобы снять «Принца Персии», потребовалось 6 лет. Почему так долго? Ну, некоторые фильмы делаются и по 10 лет. Видите ли, в Голливуде не больше 15 суперталантливых сценаристов. Один – специалист по сюжету, другой по персонажам, третий по юмору, четвертый по диалогам. Пока всех привлечешь, столько времени потеряешь! Зато когда на руках есть готовый сценарий, все остальные вопросы решаются быстро. ■

Commandos возвращаются.

COMMANDOS 4 НА ГОРИЗОНТЕ

Мы получаем все больше косвенных доказательств того, что испанская Pyro Studios работает над следующей частью серии Commandos. В резюме сразу нескольких игроделов на известном сайте LinkedIn значится «Commandos 4». Так, художник Маркос Доменек (Marcos Domenech), который сейчас трудится в компании Splash Damage, указал, что работал над игрой с июня 2008-го по июль 2009 года. Причем проект заявлен для консолей Xbox 360 и PlayStation 3. Есть мнение, что нас ждет трехмерная стелс-стратегия «нового типа», не похожая на предшественниц. ■

ФАКТ

12

МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ – ТИРАЖ ИГР СЕРИИ GEARS OF WAR.

RED FACTION МОЖЕТ СТАТЬ ТЕЛЕСЕРИАЛОМ

Телевизионщиков заинтересовали «марсианские хроники» Red Faction.

The Last Express вышла весной 1997 года.

Руководство американского телеканала SyFy, посвященного фантастике, решило уделять больше внимания играм. Вместе с немецкой студией Bigpoint Games телевизионщики делают браузерку Battlestar Galactica. Компания Trion Worlds создает онлайновый многопользовательский экшн к премьере нового сериала SyFy. А теперь канал подписал договор с издательством THQ и снимет двухчасовой телефильм по мотивам марсианской FPS-серии Red Faction. Если картина будет иметь успех у зрителей, SyFy запустит полноценный сериал. THQ, в свою очередь, собирается одновременно с фильмом выпустить следующую часть Red Faction. Игру с более сильным сюжетом, чем Red Faction: Guerrilla, планируется издать до апреля 2011 года.

Кстати, Red Faction была отчасти навеяна фантастическим боевиком Пола Верхувена (Paul Verhoeven) «Вспомнить все» со Шварценеггером в главной роли. Так вот, Верхувен собирается снять фильм по мотивам игры. «Я работаю над картиной, действие которой происходит в 1914 году, – рассказал Пол. – Фильм в духе Индианы Джонса, но с привкусом Хичкока. В основе – игра, название которой меня просили не разглашать».

Что ж, догадаться не так и сложно. Судя по всему, речь идет об адвенчуре The Last Express, созданной автором серии Prince of Persia Джорданом Мехнером (Jordan Mechner). ■

АВТОРЫ PAINKILLER ДЕЛАЮТ BULLETSTORM

Герой Bulletstorm во всей красе.

Gears of War 3 не собирается на PC.

Студия Epic Games анонсировала сразу две игры. Первая из них – Gears of War 3 – выйдет в апреле 2011 года. Эпический финал трилогии, по словам разработчиков, выйдет эксклюзивно на консоли Xbox 360. Впрочем, в свое время подобные утверждения делались и касательно первой части, а она, как вы знаете, на PC все-таки появилась, пусть и с приличным опозданием.

К счастью, другая игра компании – шутер от первого лица Bulletstorm – точно выйдет на нашей любимой платформе. Игру на движке Unreal Engine 3 разрабатывает варшавская студия People Can Fly (серия Painkiller), купленная Epic Games в 2007 году. Действие разворачивается в XXVI веке. Главный герой игры, элитный наемник Грейсон Хант, понимает, что работодатель обманывал его, и решает отомстить. Жажда возмездия приводит вояку на красивую, но смертельно опасную планету. Ханту не остается ничего, кроме как уничтожать монстров самыми изощренными способами (чем брутальнее, тем больше дают очков для апгрейда оружия). Выпуск Bulletstorm намечен на первый квартал 2011 года. Игру издаст компания Electronic Arts. ■

BeneP34 for 3dnews.ru/forum.plaza.net

СЕРИЯ BATTLESTATIONS ЗАКРЫТА, АВТОРЫ УВОЛЕНЫ

Не жди следующей Battlestations.

Krome разработала для LucasArts неплохую Star Wars: The Force Unleashed.

В игровой индустрии продолжают увольнять направо-налево. Так, японская компания Sega затеяла очередную реорганизацию своих западных филиалов и уволила 36 человек в Сан-Франциско и 37 в Лондоне. Под сокращение попали примерно 12% сотрудников Sega West. Оставшимся велено хорошо подумать, как укрепить позиции «сенсея» на перспективном рынке цифровой дистрибуции.

Square Enix закрыла Eidos Hungary, разработчиков военной серии Battlestations.

– Eidos Hungary не вызывала нареканий, – сказал генеральный директор Square Enix Europe Фил Роджерс (Phil Rogers). – Мы просто поняли, что трудно быть лучшими в RTS-жанре. Он не является для нас приоритетным. Было принято решение не делать следующих частей серии Battlestations и закрыть Eidos Hungary.

Трудные времена наступили и для крупнейшей австралийской студии Krome. В ноябре прошлого года в компании прошли сокращения, но этого оказалось недостаточно, и сейчас работы лишились еще 50 сотрудников в Брисбене, Аделаиде и Мельбурне. Говорят, их уволили потому, что студия потеряла лицензию на разработку Wii-версии экшна Star Wars: The Force Unleashed II. Якобы боссам LucasArts не понравилось, что прошлые игры Krome (вроде Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes) получили плохие оценки у критиков. Эта информация пока не подтверждена официально. ■

DEATHSPANK МОЖЕТ ВЫЙТИ НА PC

DeathSpank обещает быть веселой игрой.

Гилберт снова без работы.

Несколько лет назад создатель чудесной квест-серии Monkey Island Рон Гилберт (Ron Gilbert) сидел без работы, сетуя на отсутствие игр с хорошим сюжетом и вменяемых издателей, готовых выпускать необычные проекты. Дома он подготовил дизайн-документ DeathSpank, ролевого экшна в духе Diablo с элементами адвенчуры. Игрой заинтересовалась канадская Hothead Games (Penny Arcade Adventures). В начале 2008 года Гилберт был назначен креативным директором студии, и DeathSpank запустили в производство – для Xbox 360 и PlayStation 3.

Как заявил недавно Рон Гилберт в своем блоге, DeathSpank готова. По его словам, сейчас игра проходит сертификацию. Причем Гилберт намекнул, что на рассмотрении в рейтингующих советах находятся не только консольные версии DeathSpank, но и версия для еще одной платформы. По-видимому, мэтр намекал на PC. Это не может не радовать!

Завершив работу над DeathSpank, Гилберт решил покинуть Hothead Games. Он не раскрывает причины своего решения, но уверяет, что обязательно поучаствует в рекламной кампании своей новой игры. ■

Том Клэнси продолжает кормить Ubisoft.

КЛЭНСИ МНОГО НЕ БЫВАЕТ

Ubisoft работает над двумя неанонсированными играми «от Тома Клэнси». Напомним, весной 2008 года компания за большие деньги купила права на использование имени популярного американского писателя. С тех пор издательство выпустило стратегию EndWar, аркадную леталку HAWX, экшн Splinter Cell: Conviction и представила публике шутер Ghost Recon: Future Soldier. Но это еще не все. Брэнд-менеджер Ubisoft Майкл Верхейт (Michael Verheijdt), следящий за соблюдением канона в играх «по Клэнси», сообщил, что есть еще пара игр. «Если я вам выболтаю подробности, мне придется натравить на вас Сэма Фишера», – пошутил Верхейт. ■

Gray Matter никак не могут доделать.

7 ЛЕТ В РАЗРАБОТКЕ

Адвенчура Gray Matter, новый проект создательницы знаменитой серии Gabriel Knight Джейн Дженсен (Jane Jensen), была анонсирована 7 лет назад. Издательство dtp entertainment планировало выпустить игру в конце 2004 года. Мечты, мечты... В 2008 году у проекта сменилась команда разработчиков – с венгров на французов. Предполагалось, что игра вот-вот увидит свет, как вдруг в dtp entertainment решили выпустить еще и Xbox 360-версию Gray Matter. Причем одновременно с PC-версией. По этой причине релиз долгостроя отодвинули на IV квартал 2010 года. Старушка Дженсен божится: этот перенос премьеры – последний. ■

Beat P34 for Journal-plaza.net

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

АПРЕЛЬ 2010 ГОДА

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2010	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Napoleon: Total War	Sega
4. Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City	Take-Two Interactive
5. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
6. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
7. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
8. Warhammer 40.000: Dawn of War – Chaos Rising	THQ
9. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
10. The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Ubisoft

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В НОВОЙ ЗЕЛАНДИИ

Название игры	Издатель
1. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take-Two Interactive
4. Just Cause 2	Square Enix
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
7. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
9. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
10. The Sims 3: High-End Loft Stuff	Electronic Arts

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ STEAM

Название игры	Издатель
1. Left 4 Dead 2	Valve
2. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare	Activision
4. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5. Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package	Activision
6. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take-Two Interactive
7. The Deus Ex Collection	Square Enix
8. Trine	Frozenbyte
9. Beat Hazard	Cold Beam Games
10. Sam & Max: The Devil's Playhouse	Telltale Games

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ»

Название игры	Издатель
1. Lock On: Горячие скалы 2	1С-СофтКлаб
2. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
3. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
4. Silent Hunter 5: Битва за Атлантику	Бука
5. The Sims 3: Современная роскошь	Electronic Arts
6. World of Warcraft: Burning Crusade	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
8. The Settlers 7: Право на трон	Новый Диск
9. Метро 2033	Акелла
10. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts

Если задуматься, не важно, где живет геймер, – в Орехово-Зуево или в Веллингтоне, Новая Зеландия, – играют везде в одно и то же. Правда, в Британии без ума от Football Manager 2010, а в России на первую строчку может подняться «Lock On: Горячие скалы 2», но это, скорее, исключения из правил. Однако нет ничего плохого в том, что граждане мира выбирают ограниченное количество игр. Главное, что они выбирают хорошие проекты. World of Warcraft, The Sims 3, Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2 достойны успеха. Вот если бы все рубились в какой-нибудь жуткий, но разрекламированный Polish Killer 4, это бы расстраивало. А так все в порядке.

Начало года выдалось богатым на новинки, однако к концу весны издательский пыл поутих. Из новинок в чартах лишь Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City да The Settlers 7: Paths to a Kingdom. В Take-Two наверняка проклинают эксклюзивное соглашение с Microsoft. Каждый из эпизодов из Либерти-Сити мог бы стать отдельной игрой, и при хорошем продвижении разойтись по миру многомиллионным тиражом. А вот как коллекция дополнений к GTA 4, Episodes From Liberty City почему-то «не пошла». Покупают ее не очень хорошо. Жаль, жаль.

Кстати, если вас смутил рейтинг продаж сервиса цифровой дистрибуции Steam, не удивляйтесь. Не забывайте, там постоянно объявляют распродажи. К примеру, Left 4 Dead 2 взобрался на 1 место благодаря скидкам и бесплатному довеску – новой кампании The Passing.

Иван Гусев

BeMeP34 for Journal-Plaza.net

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ИЮНЬ – АВГУСТ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
APB	**MMO**	**2 июля 2010**
Alpha Protocol	**RPG**	**1 июня 2010**
ARMA II: Operation Arrowhead	FPS	Лето 2010
Blacklight: Tango Down	FPS	Лето 2010
Blur	Racing	II квартал 2010
Camon Hero	MMO	30 июня 2010
Cricket Heroes	Simulation	Июль 2010
Darkness Within 2: The Dark Lineage	Adventure	II квартал 2010
Darksiders	Action	Июнь 2010
Dead Rising 2	Action	III квартал 2010
Delta Force: Angel Falls	FPS	II квартал 2010
Divinity II: Flames of Vengeance	RPG	Август 2010
Doctor Who: The Adventure Games	Adventure	Июнь 2010
Elemental: War of Magic	Strategy	III квартал 2010
Enclave: Shadows of Twilight	Action	Июнь 2010
F1 2010	**Simulation**	**III квартал 2010**
Hearts of Iron 3: Semper Fi	Strategy	II квартал 2010
Heroes of Might and Magic Online	MMO	Лето 2010
Jekyll & Hyde	Adventure	III квартал 2010
Joe Danger	Racing	II квартал 2010
Jumpgate Evolution	MMO	III квартал 2010
Kane & Lynch 2: Dog Days	**Action**	**24 августа 2010**
King Arthur: The Welsh	Strategy	Лето 2010
LEGO Harry Potter: Years 1-4	Action	25 июня 2010
Lionheart: Kings' Crusade	Strategy	16 июля 2010
Lost Planet 2	**Action**	**III квартал 2010**
Mafia II	**Action**	**24 августа 2010**
Max Payne 3	**Action**	**III квартал 2010**

Название	Жанр	Дата выхода
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - Special Edition	Adventure	Лето 2010
Mytheon	MMO	II квартал 2010
Need for Speed World	Racing	Лето 2010
Patrician 4	Strategy	III квартал 2010
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Action/RPG	31 августа 2010
Prince of Persia: The Forgotten Sands	**Action**	**Июнь 2010**
R.U.S.E.	Strategy	III квартал 2010
SBK X Superbike World Championship	Simulation	II квартал 2010
Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 3	Adventure	30 июня 2010
Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 4	Adventure	31 июля 2010
Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 5	Adventure	31 августа 2010
Serious Sam HD: The Second Encounter	FPS	II квартал 2010
Silas	Racing	II квартал 2010
Singularity	**FPS**	**29 июня 2010**
SpellForce 2 – Faith in Destiny	RTS/RPG	Август 2010
Sniper: Ghost Warrior	FPS	Июнь 2010
Syberia 3	Adventure	Июнь 2010
The First Templar	Action/RPG	III квартал 2010
The Sims 3: Ambitions	Simulation	Июнь 2010
Toy Story 3: The Video Game	Action	15 июня 2010
Transformers: War for Cybertron	Action	22 июня 2010
Two Worlds II	RPG	29 июня 2010
Victoria 2	Strategy	III квартал 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2010
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	II квартал 2010
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2010
Insane 2	Targem Games	GFI / Руссобит-М	Racing	2010
Postal III	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	II квартал 2010
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2010
World of Tanks	Wargaming.net	Wargaming.net	MMO	II квартал 2010
Как достать соседа. Каникулы олигарха	GFI	GFI / Руссобит-М	Arcade	II квартал 2010
Приключения капитана Блада	1С: Морской Волк	1С	Action/RPG	2010
Сомалийский синдром	Акелла	Акелла	Action	II квартал 2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2010
Эадор. Сотворение	Artifactorium	1С-СофтКлаб	Strategy	II квартал 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Boxp34 for Journal-plaza.net

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В ИЮНЕ 2010

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
	1 **СОСТАВИМ ПРОТОКОЛ** Студия Obsidian Entertainment, потренировавшись на сиквелах чужих RPG, выпускает свою. Говорят, Alpha Protocol можно пройти без единого выстрела.			4 **АМБИЦИОЗНЫЕ СИМЫ** Electronic Arts выпускает The Sims 3: Ambitions, второй аддон к сами понимаете какой игре. Симы на работе – это что-то новенькое.		
7			10	11	12	13
14	15 **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА E3** Лос-анджелесская выставка E3 – одно из главных событий в игровой индустрии. В этом году, как обычно, ожидается масса важных анонсов.	16	17	18	19 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ «КОНТРЫ»** В этот день в 1999 году Мин Ли и Джесс Клифф выпустили мод Counter-Strike для шутера Half-Life. Говорят, в него кто-то до сих пор играет...	20
21	22 **ВЕСЬ ЭТОТ КИБЕРПАНК** Десять лет назад британское издательство Eidos выпустило экшн Deus Ex. Сейчас компания разрабатывает третью часть.			25		
28	29 **МЫШКИН КОШМАР** В 2000 году компания Blizzard выпустила ролевой экшн Diablo 2, лучшую «монстромясорубку» в истории человечества.					

BemeP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ
О WORLD OF WARCRAFT,
КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

В мире живет 11.5 миллиона человек, считающих своим долгом регулярно продлевать подписку на World of Warcraft. Для сравнения: население Кубы – всего 11 миллионов 177 тысяч человек. ■

2

Североамериканские и европейские фэны World of Warcraft приносят компании Blizzard свыше 800 миллионов долларов ежегодно. Эта сумма выше, чем, скажем, валовой внутренний продукт Гренады и Микронезии вместе взятых. ■

3

48% игроков World of Warcraft – азиаты. Каждый пятый подписчик – женщина. Вопрос: сколько женщин-азиаток играет в WoW? ■

4

Согласно социологическому исследованию, американские игроки проводят в World of Warcraft 22.7 часов в неделю. Для сравнения: на работу они тратят 35 часов в неделю, а на просмотр телевизора – около 40. ■

5

Самая популярная раса в World of Warcraft вовсе не ночные эльфы и не орки. 19% подписчиков играют людьми. ■

6

Многие политики и знаменитости не скрывают своего увлечения World of Warcraft. В Азероте можно встретить Кэмерон Диаз, Джессику Симпсон, Элайджу Вуда, Жана-Клода Ван Дамма и, поговаривают, даже Оззи Осборна. ■

7

Wrath of the Lich King, второй аддон к World of Warcraft, стал самой быстро продающейся компьютерной игрой. За первый день по свету разошлось 2.8 миллиона экземпляров. То есть, с прилавков улетало 1993 копии в секунду. Впечатляет. ■

8

Чтобы создать 30 тысяч предметов, 5300 NPC и 7650 квестов, потребовалось «всего» 150 разработчиков Blizzard Entertainment. Всего же над World of Warcraft сейчас работают 4600 человек. Большинство из них – техподдержка. ■

9

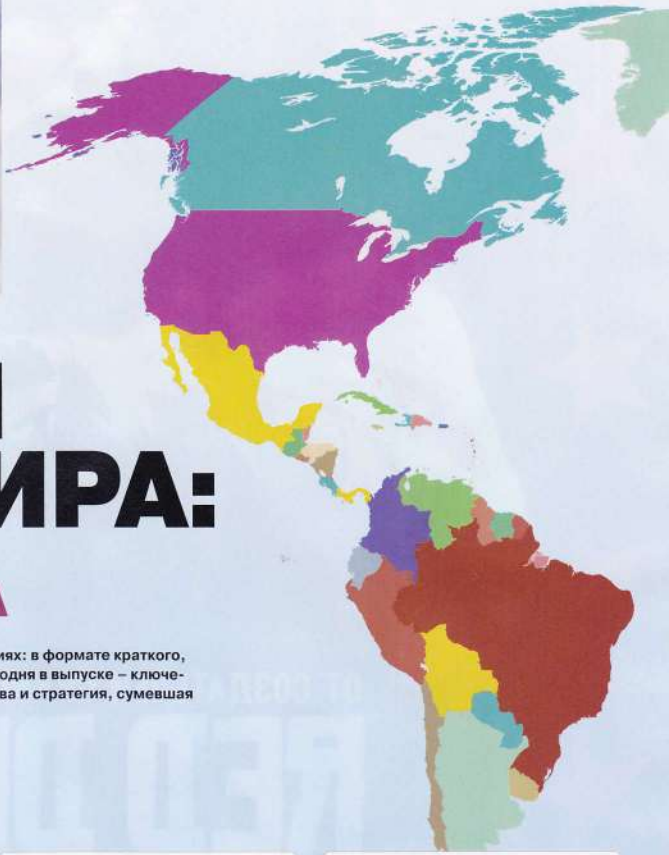
Чтобы World of Warcraft бесперебойно работала, Blizzard Entertainment нужно 20 тысяч компьютеров. Обслуживание серверов ежедневно обходится компании в 137 тысяч долларов. ■

10

Несмотря на фэнтези-сюжет, World of Warcraft используется для рекламирования вполне обычных продуктов. Например, пикапа Toyota Tacoma. Герой на «Тойоте» легко побеждает дракона. А как иначе? ■

ВетеР34 for Journal-plaza.net

Автор:
Максим Михеенко



ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: УКРАИНА

Мы продолжаем рассказывать о разных странах и игровых студиях: в формате краткого, но емкого альманаха, не перегружая лишней информацией. Сегодня в выпуске – ключевые постсоветские шутеры, главная национальная гордость Киева и стратегия, сумевшая на равных потягаться с самой Age of Empires!

- **ОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Украина (Україна)
- **ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК:** украинский
- **СТОЛИЦА:** Киев
- **НАСЕЛЕНИЕ:** 45.96 миллиона человек
- **ВВП НА ДУШУ НАСЕЛЕНИЯ:** 7 331 USD
- **ИНТЕРНЕТ-ДОМЕН:** .ua

С приходом нового президента в отношениях между Россией и Украиной произошла «перезагрузка» и страны вновь установили курс на сближение. Это безумно приятно и крайне важно, потому что, как ни крути, все мы действительно братья-славяне, и во многом у нас одна, общая культура.

S.T.A.L.K.E.R.

Культовый славянский экшн, признанный во всем мире, – одно из главных индустриальных достижений Украины в 21 веке. Многие иностранные геймеры до сих пор думают, что он сделан русскими на постсоветском пространстве – заблуждение, но приятно.

В настоящее время GSC Game World работает над совершенно новой частью легендарного проекта. На новом движке. К сожалению, подробностей пока никаких.

КАЗАКИ

Лучшая стратегия в реальном времени, сделанная в СНГ. Эпическая, захватывающая, во многом – инновационная. Игру отлично приняли как у нас, так и в Европе. А на STALKER Fest 2009 Сергей Григорович, основатель GSC, вышел на сцену в футболке с логотипом «Казаки 3». Мы уверены, это не просто так, да и публика уже изрядно соскучилась по серии.

Не все знают, что «Казаки» вначале задумывались как Warcraft 2000 – авторское видение продолжения легендарной Warcraft (задолго до выхода Warcraft 3). GSC удалось даже назначить встречу с продюсером Blizzard, но тот, к сожалению, сотню орков на экране не оценил.

МЕТРО 2033

Сейчас признание «Метро 2033» геймерами и критиками во всем мире не вызывает никаких сомнений. Хлопцам из 4A-Games удалось выпустить очень качественный продукт мирового уровня. Но когда проект находился на ранней стадии разработки, мало кто верил в успех новой студии.

Меж тем костяк 4A-Games состоит из опытной команды, работавшей еще над первым «Сталкером». В 2006 ребята ушли из именитой студии и открыли свое собственное дело. Далее – четыре года упорного труда и выпуск Metro 2033.

Game-PS.ru Journal-plaza.net

CHASM

Ветераны игровой индустрии еще помнят его… 2.5-мерный шутер от первого лица с возможностью отстреливать врагам части тела (задолго до Soldier of Fortune). Chasm вышел в 1997 году и не слишком уступал по качеству главным блокбастерам того времени (Quake и Hexen 2). Важно, что всю технологию для игры написали сами украинцы.

Action Forms разрабатывает игры вот уже пятнадцать лет. Ее последний шутер от первого лица «Анабиоз» приоткрыл геймерам новые возможности опытной команды. Ждем с нетерпением новых игр.

CRYTEK KIEV

Мы до сих пор так и не знаем, что именно «творится» внутри киевского отделения Crytek. Официально филиал на Украине был открыт в начале января 2006 года как студия поддержки, но чуть позже стало известно, что студия разрабатывает собственный крупный проект на новейшем движке CryEngine 3. Остается лишь дождаться анонса!

Подразделения Crytek GmbH, как базы ПВО стран союзников, расположены по всей Европе – от Великобритании (Crytek UK) до Болгарии (Crytek Black Sea) и Венгрии (Crytek Budapest).

МНОЖЕСТВО ИГРОВЫХ СТУДИЙ

В наследство от рухнувшего СССР Украине достались огромные интеллектуальные мощности всевозможных НИИ. В настоящее время в стране активно работают свыше десяти крупных игровых компаний и множество мелких, а крупные игровые издательства открывают здесь свои подразделения (Ubisoft Kiev, Vogster).

Мировой финансовый кризис серьезно подкосил экономику страны, закрылось множество компаний и заморожены десятки проектов. Сейчас ситуация потихоньку налаживается.

Back-PS4 for Journal-plaza.net

Вели интервью:
Анатолий Сонин и Кирилл Перевозчиков

НЭЙТАН КАМАРИЛЛО

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР CRYSIS 2

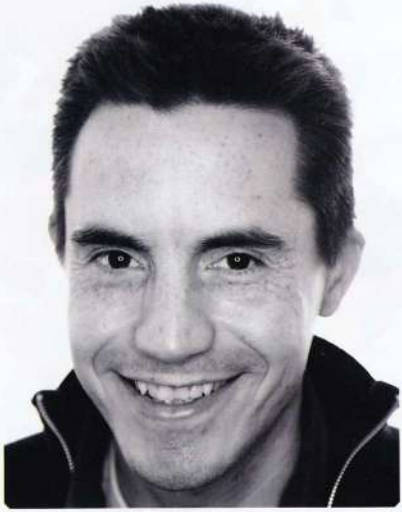
? Мы тут видели на YouTube ролик с презентацией процедурной системы разрушений от Марко Корбетты (Marco Corbetta) – очень понравилось. Мы также знаем, что действие Crysis 2 разворачивается на улицах города. Связаны ли два этих факта? Если вы систему Марко не используете, то насколько продвинутыми будут у вас разрушения?

Круто, рад, что вам понравилась презентация Марко. Мы очень довольны нашей улучшенной системой разрушений CryENGINE 3 – она, конечно, активно используется в Crysis 2. Мы для всех объектов на уровне можем задать физические свойства – вне зависимости от природы этих объектов, из дерева ли они, стали, бетона, ткани или чего угодно еще. Это позволяет сделать локации ровно настолько разрушаемыми, насколько хочется лично нам. И, кстати, сломанные или разорванные на куски предметы остаются интерактивными: их разлетающиеся в стороны части тоже обсчитываются с учетом разных параметров – массы и прыгучести, например. Это рождает кое-какие новые ситуации в игре и делает взаимодействие между персонажем и миром вокруг более динамичным и интересным.

? А насколько ваш Нью-Йорк похож на настоящий? Это копия 1:1 или вы что-то все-таки измените?

Хитрый вопрос. Мы в каком-то смысле пытались «скопировать» Нью-Йорк – показать город реалистично, в правильном масштабе и с учетом его географии. Поэтому некоторые достопримечательности города в игру попали. С другой стороны, мы хотим подать Нью-Йорк как фирменные джунгли Crysis, только каменные, так что и характерные для локаций первой игры особенности вы на новых уровнях увидите. Грубо говоря, мы создали свой, уникальный Нью-Йорк. А вообще, ожидайте серьезные изменения в городе – такого места вы не видели ни в других играх, ни в кино.

? Вся ли кампания будет проходить в Нью-Йорке, или будут и другие ло-



ВетерР34 for Journal-Pda.net

кации? В ранних роликах мы видели, например, джунгли – это в Crysis 2 попадет?

Это вы, наверное, демонстрацию CryENGINE 3 смотрели. Сам-то движок способен показать любые локации – он не накладывает на нас никаких ограничений. Но вот события Crysis 2 будут проходить только в Нью-Йорке. В городе найдутся самые разнообразные места для перестрелок – более чем достаточно, чтобы покрыть все возможные стили игры. К тому же в Нью-Йорке, в отличие от джунглей, возможен вертикальный геймплей. Игрок станет прыгать с одного этажа на другой, по крышам автобусов и грузовиков, спускаться в воронки от взрывов и разломы на улицах, сможет перелезать между домами.

? Что насчет главного героя? Ходят слухи, что им станет Профит – не врут?

Конкретно сказать пока не могу, но намекну. В Crysis и Crysis Warhead мы дали взглянуть на один и тот же инцидент от лица разных членов команды. В Crysis 2 будет что-то похожее. Больше ни слова.

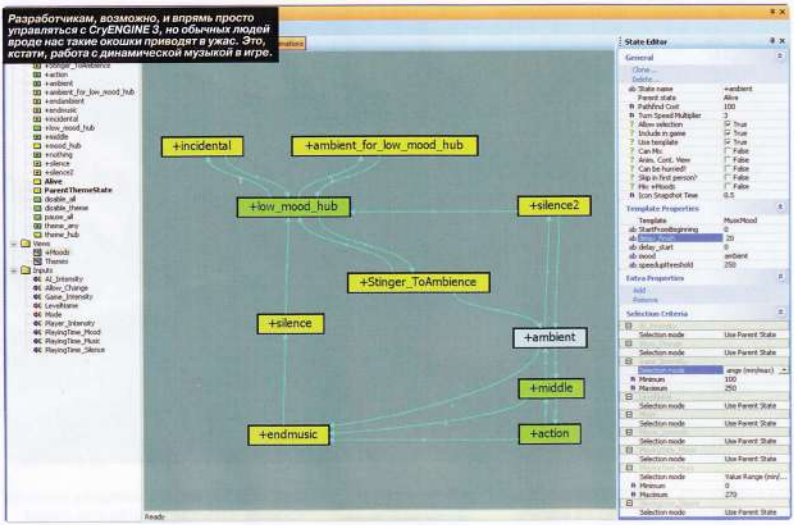
? В финале первой игры мы увидели, как герои возвращаются на остров. Все указывало на то, что события следующей части будут развиваться именно там. Так почему место действия сменили на Нью-Йорк? Когда вы это решение приняли?

Те самые джунгли на движке CryENGINE 3, которых мы не увидим в Crysis 2.

Мы сели думать о сиквеле сразу после выхода первой части – верите или нет, думать пришлось много. Надо было решать, хотим мы оставить сеттинг оригинала или же сменить его на что-то новое. В итоге решили не повторяться и переключились на Нью-Йорк. Город, который никогда не спит, показался идеальным местом действия для сиквела.
Это объясняется и сюжетно: история первого Crysis крутилась вокруг острова и связанного с ним заговора правительства, поэтому мы и не выходили за рамки локации. Катастрофа тогда еще никого не задела, никто о ней не знал. Но после большого взрыва в финале первой части люди остров покинули, и по всему свету разошлись слухи об инциденте. Логично, что дальше действие должно перейти в один из густонаселенных городов – мы выбрали Нью-Йорк.

? Сильно ли сюжет сиквела связан с оригинальной историей? Фанаты

Вечер34 for Journal-plaza.net



Разработчикам, возможно, и впрямь просто управляться с CryENGINE 3, но обычных людей вроде нас такие окошки приводят в ужас. Это, кстати, работа с динамической музыкой в игре.

РУССКИХ У НАС РАБОТАЕТ КУЧА: ЕСТЬ И ПРОГРАММИСТЫ, И ХУДОЖНИКИ, И ДАЖЕ БУХГАЛТЕРЫ.

первой части не почувствуют себя забытыми?

Сюжет – вещь очень важная для любого сиквела. Можно начать с того места, где завершилась прошлая игра, можно сменить действующее лицо, можно вообще все выдумать с нуля. Я пока про сценарий много сказать не могу, но в нем мы постарались углубиться в общую историю вселенной Crysis. Те, кому это интересно, обязательно узнают новые подробности инцидента из первой части. Но главной задачей было, конечно, создать новые тайны.

? Очевидный вопрос: вы довольны продажами первого Crysis? Как вам кажется, насколько лучше бы игра продалась, если бы она с самого начала была мультиплатформенной?

В целом да, довольны. Но в последние годы становится все сложней продавать PC-эксклюзивы – это связано с глубинными изменениями на рынке. Но для нашей студии Crysis был успешным во многих смыслах. Даже сейчас, через три года после релиза, игра остается лучшей во многих областях, и мы этим серьезно гордимся.

? Вовлечены ли в разработку Crytek Kiev, Crytek Budapest и другие зарубежные студии? И правда ли, что у вас трудится много русских? Чем они занимаются?

Скажем так: костяк команды разработчиков Crysis 2 находится во франкфуртском офисе. А вообще, все студии друг с другом сотрудничают, но у каждой из них есть свой большой проект. А русские, конечно, есть, куча. И программисты, и художники, и даже бухгалтеры.

? Расскажите про CryENGINE 3.Что в движке самое-самое крутое?

Так, тут рассказ будет длинный. У этой версии есть два главных отличия от предыдущей: поддержка консолей и продвинутые возможности для разработки игр в реальном времени. Теперь система «Что вы видите, в то и играе-

BeneP34 for Journal-plaza.net

? Как вы думаете, почему CryENGINE 2 лицензировали не так много разработчиков?

Как я уже говорил, распространять продукт, эксклюзивный для ПК – не важно, игру или движок, – в последнее время стало непросто. Связано это с пиратством: разработчики и издатели стараются не иметь дела с играми на ПК, потому что продаются они неважно. Но, на самом деле, у нас сейчас есть 15 проектов на основе технологии CryENGINE. Например, MMORPG Aion от NCSoft и Blue Mars от Avatar Reality. На движке сейчас делают и некоторые другие MMO, и обычные одиночные игры.

? Наконец, станем ли мы когда-нибудь в сериале сражаться на территории врага? Дадут уже выйти в космос?

Поживем – увидим (смеется). ■

те» (What You See Is What You Play) одновременно может поддерживать все три платформы. Мы также распространяем функцию LiveCreate на все процессы в разработке – CryENGINE 3 на 100% работает в реальном времени. Никаких подготовительных вычислений, никаких загрузок – разработчики мгновенно видят свои творения внутри игры. Это позволяет серьезно ускорить работу, а как следствие повышает качество и уменьшает риски создания мультиплатформенного проекта. Кроме того, в CryENGINE 3 появилась поддержка многоядерных процессоров и потоков, а также новая технология, отложенное освещение (deferred lighting) – она позволяет использовать в каждой сцене огромное количество динамических источников света и требует сравнительно мало ресурсов. Плюс в движке есть глобальное освещение в реальном времени и множество мелких, но важных улучшений для старых технологий.

? Как собираетесь развивать движок в будущем?

У нас есть своя внутренняя команда исследования и разработки, но мы также тесно сотрудничаем с теми, кто наш движок лицензировал – от этих студий часто приходят полезные отзывы. Это помогает сделать движок удобным для разработчиков и не дает ему устаревать. Например, совсем недавно мы анонсировали, что CryENGINE 3 сможет поддерживать S-3D-картинку. Мы показали трейлер с изображением S-3D на конференции GDC в Сан-Франциско – реакция было очень положительной. Обещаю, будущее нас ждет интересное.

МЫ ХОТИМ ПОДАТЬ НЬЮ-ЙОРК КАК ФИРМЕННЫЕ ДЖУНГЛИ CRYSIS, ТОЛЬКО КАМЕННЫЕ.

Вот о таком говорят разработчики, когда расхваливают систему LiveCreate. В одном окошке играете, в другом вносите в игру изменения – не отвлекаясь от процесса.

Beer34 for Journal-plaza.net

Автор:
Дмитрий Карасев

HEROES OF NEWERTH

DOTA ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** S2 Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** S2 Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2-10
- **ИНТЕРНЕТ:** www.heroes-ofnewerth.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Тихо, скромно и незаметно Heroes of Newerth подобралась к стадии открытого бета-теста. Напомним, что за мало раскрученным именем скрывается римейк Defense of the Ancients – модификации Warcraft 3, которая по своей популярности сейчас может сравниться с самим творением Blizzard. Мы решили не упускать возможности своими глазами взглянуть на совместную разработку студии S2 Games и авторов оригинальной DotA.

При регистрации вам предложат примкнуть либо к Легиону, либо к силам Ада. Впрочем, в игре все равно можно включить доступ к героям обеих фракций.

...ТОЛЬКО В ПРОФИЛЬ

По большому счету, увидели мы даже не римейк, а перенос Defense of the Ancients на самостоятельную платформу. На первый взгляд отличить Heroes of Newerth от его прототипа вообще невозможно. Механизм игры ничуть не изменился, на экране переливается всеми цветами радуги аляповатая палитра Warcraft 3, даже герои и артефакты перекочевали напрямую из DotA, разве что по дороге им сменили имена.

На самом деле, конечно, сотрудники S2 Games проделали очень большую работу. Просто все новое заключается в околоигровых компонентах вроде удобного интерфейса, позволяющего парой кликов организовать матч и выставить нужные настройки. Те, кто знает, как сделать First Blood с Techies на первой минуте матча, могут не терять времени и сразу переходить ко второй половине материала. Остальным предлагаем сесть поближе и прослушать вводный курс для начинающих.

В общем и целом, Heroes of Newerth – это Warcraft 3 с отсеченным стратегическим режимом. Выбрав себе героя, ты оказываешься на поле боя, где в одном углу находится твоя база, в другом – штаб противника. Ни одной из принадлежащих тебе построек ты управлять не можешь. Солдатами, которые периодически «рождаются» на базе, – тоже, они автоматически убегают штурмовать укрепления противника (в основном для того, чтобы стать очередной порцией очков опыта для вражеского героя). Все, что в твоих силах, – это убивать чужих бойцов и нейтральных монстров, разучивать новые умения, скупать артефакты и ждать момента, когда твой герой сможет размазать по стенке героя вражеского и устроить локальный армагеддон на его базе.

КУРС МОЛОДОГО ГЕРОЯ

Но это, повторюсь, «в общем» – а если разбираться с частностями, то можно до завтрашнего утра перечислять все тактические хитрости и разбирать пути к победе. Именно такая «свобода творчества» в перспективе должна принести Heroes of Newerth массовую популярность.

Но все по порядку. Во-первых, герои – сейчас в Heroes of Newerth их насчитывается 62 штуки, а в перспективе должно стать еще больше. Основной контингент составляют эмигранты из Defense of the Ancients, хотя изредка попадаются и новички. У каждого есть набор базовых характеристик, плюс по четыре умения/заклинания, которые предполагается прокачивать по мере накопления опыта. Герои условно поделены на три группы в зависимости от своих способностей. Одни бойцы делают ставку на силу, другие –

BeMeP34 for gamesplaza.net

Три умения каждого персонажа являются базовыми, еще одно – неимоверно зрелищное – можно получить только после долгих тренировок.

Интерфейс в игре тоже был обновлен – причем споры о том, лучше получилось или хуже, не утихают на форуме Heroes of Newerth до сих пор.

на интеллект (читай – на магию), для третьих главным оружием является ловкость. Впрочем, на практике выясняется, что существует масса других нюансов. Одни бойцы получают преимущество на первых минутах игры, другие раскрываются лишь по прошествии времени. Одни испытывают большие проблемы с монстрами, но без труда кладут на лопатки вражеских героев, другие – наоборот. Одни не мудрствуя лукаво кидаются молниями, другие предпочитают действовать из-за спин своих солдат...

Во-вторых, для большинства героев предусмотрено несколько тактик – все зависит от того, как развивать навыки и какую использовать экипировку. Артефакты приобретаются в магазинах, расположенных на базе, и по своему разнообразию в разы превосходят палитру героев. Большая часть предметов объединена в сеты по примеру Diablo, и чтобы получить доступ к неимоверно смертоносному мечу, нужно иметь шлем и сапоги строго определенного фасона. При этом один и тот же предмет может входить в разные коллекции мод. В Heroes of Newerth, кстати, работа с магазинами оказалась изрядно облегчена по сравнению с DotA. К примеру, теперь не нужно выискивать конкретный предмет в длинном списке, достаточно нажать одну кнопку, и герой приобретет все вещи из указанного набора (по крайней мере, те, на которые хватает средств). Еще одно новшество – появление специальных магазинов с о-о-очень крутыми вещами, которые обычно спрятаны где-нибудь в укромном уголке карты и/или охраняются о-о-очень крутыми монстрами.

В-третьих, не следует забывать о том, что Heroes of Newerth – игра командная. С каждой стороны в бою может участвовать до пяти человек. Что, само собой, открывает простор для взаимодействия между разными героями. Допустим, если твой маг хорошо кидается молниями, а персонаж друга умеет снижать иммунитет врагов к магии – это уже повод ходить парой.

ЕСЛИ РАЗБИРАТЬСЯ С ЧАСТНОСТЯМИ, ТО МОЖНО ДО ЗАВТРАШНЕГО УТРА ПЕРЕЧИСЛЯТЬ ВСЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ХИТРОСТИ И ПУТИ К ПОБЕДЕ.

Некоторые предметы не только повышают характеристики, но и дают доступ к дополнительным навыкам.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МОД ПОСТРОИМ

DotA, как вы знаете, – далеко не первый мод, доросший до статуса полноценной игры. Такое происходит сплошь и рядом. Counter-Strike, Team Fortress, Portal, Red Orchestra: Ostfront 41-45 и еще с десяток наименований... В западной игровой журналистике даже существует термин modability, обозначающий то, насколько игра – а точнее, ее движок – подходит для создания модов. Впрочем, данный показатель не всегда влияет на этих модов количество – так, движок Baldur's Gate под названием Infinity Engine был повсеместно признан малоудобным для моддинга, однако фанатов игры это не остановило.

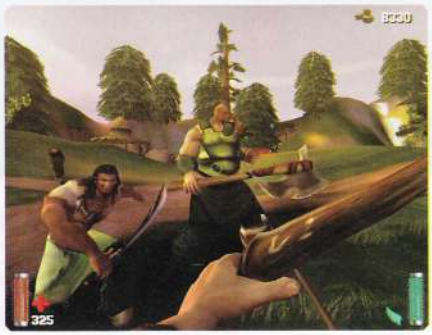
ФАКТЫ: **62** игровых персонажа | **100** с лишним предметов экипировки | **50** тысяч активных игроков

Beliar934 for Journal-plaza.net

Опция «только для новичков» в настройках матча весьма актуальна, поскольку бету уже оккупировали ветераны DotA.

ИСТОРИЯ НЕВЕРЗА

В очередной раз перепечатывать рассказ о создании Defense of the Ancients мы не будем – о DotA и так уже сказано достаточно, в крайнем случае, информацию легко найти в Сети. Но ведь и у S2 Games есть своя история. Студия была основана в 2002 году, а через год выпустила дебютный проект – игру Savage: The Battle for Newerth, объединявшую в себе RPG, RTS и сетевой шутер. Игроки делились на две команды до 128 (!) человек в каждой и начинали сражение на большой карте. При этом обе стороны выбирали себе Командира, который управлял развитием базы и распределял между бойцами созданные на ней усиления. В 2008 году S2 Games выпустила продолжение – Savage 2: A Tortured Soul. К слову, сейчас обе игры имеют статус Freeware.



ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К НЕИМОВЕРНО СМЕРТОНОСНОМУ МЕЧУ, НУЖНО ИМЕТЬ ШЛЕМ И САПОГИ СТРОГО ОПРЕДЕЛЕННОГО ФАСОНА.

Впрочем, данный пример является самым простым, в игре встречаются варианты куда сложнее...

УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ

Конечно, все вышеописанное имеется и в DotA. Смысл создания Heroes of Newerth – добавить в игру те возможности, которые недоступны были в простой модификации. К примеру, упоминавшийся выше удобный интерфейс, позволяющий организовать игру парой щелчков мыши. При этом гибкие настройки дадут подобрать оппонентов по своему желанию. Кнопка «не пускать кидал» закрывает дверь перед игроками, которые часто бросают недоигранные матчи (к слову, в Heroes of Newerth имеется возможность вернуться в игру после обрыва связи).

Также весьма полезной является опция, составляющая команды в зависимости от рейтинга игроков – допустим, пять новичков против двух ветеранов.

Настройки, относящиеся к самой игре, дают возможность внести разнообразие в привычные сражения. Так, Random Mod вручает каждому из участников случайного героя, а Banning Pick позволяет капитанам команд запретить использование нескольких героев по своему выбору. В финальной версии S2 Games обещала добавить к командной игре еще и режим Deathmatch, но пока что опробовать его нельзя.

ВСЕ ФЛАГИ В ГОСТИ БУДУТ К НАМ?

Наиболее актуальный для Heroes of Newerth вопрос сейчас – насколько широкой будет аудитория проекта. Все-таки перед нами не приветливый Demigod с восьмеркой героев и удобным синглом для тренировки. Это по-настоящему хардкорная игра, требующая долгой и упорной подготовки хотя бы для того, чтобы не проигрывать в первые пять минут матча.

Фанаты DotA наверняка переберутся в Heroes of Newerth, пусть с жалобами на переименованных героев и непривычный интерфейс. Но ведь вполне могут подтянуться и другие. Удобный интерфейс, стабильный мультиплеер, масса настроек, собственный сайт со статистикой и рейтингами – не так уж мало, как может показаться на первый взгляд. По крайней мере, сейчас Heroes of Newerth оставляет очень приятное впечатление. ■

Игра требует постоянного внимания. Чуть зазеваешься – ликвидируют в пять секунд.

Стандартная реакция постороннего человека на Heroes of Newerth – «все бегают, все взрывается, вообще ничего не разобрать...»

Вепер34 for Journal-plaza

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Зевс громовержец, правитель Олимпа

Автор:
Денис Кублицкий

MYTHEON

С МИФОВ ПО НИТКЕ

ЖАНР: MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ: True Games Interactive
РАЗРАБОТЧИК: Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
ИНТЕРНЕТ: www.mytheongame.com
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

В незапамятные времена, когда черепаха, бороздящая просторы небесного эфира, была совсем молодой и несла на спине плоскую Землю, на планете правили титаны. Они отличались подозрительностью и буйным нравом, да еще и занимались вангоизмом, потому титан Кронос проглатывал собственных детей – не забавы ради, а по необходимости: ему было предсказано, что он примет смерть от одного из них.

Но нацарапанное долотом не вырубишь топором, да и с пищеварением у Кроноса были нелады: когда Зевс, утаенный Реей от прожорливого папаши, через энцать лет вернулся за короной, то обнаружил в чреве родителя целый выводок изрядно повзрослевших братьев и сестер. Тут бы и сказке конец: мир-любовь-труд-май, спасен-

Город Аргос – место обитания героев и гигантского каменного кальмара.

А эпический трезубец-то не фиолетовый, а желтый! Приседаем и говорим «ку» два раза?

BemeP34 for Journal-plaza.net

В левом верхнем углу ринга находится группа отважных героев, а в правом нижем – два циклопа и… гигантские летающие часы?

Если бы весь Mytheon надо было описать одним скриншотом, я бы выбрал этот. Тут же песочек, водичка и летающие женщины с острыми когтями! Ну и циклоп, но его не сразу заметно.

МОЙРЫ УЖЕ ПРЕДРЕКАЮТ НАЧАЛО ЭРЫ ЛЮДЕЙ И ВЕЖЛИВО НАМЕКАЮТ СЕМЕЙСТВУ ГРОМОВЕРЖЦА УЙТИ В НЕОПЛАЧИВАЕМЫЙ ОТПУСК.

ные Зевсом боги рассаживаются согласно купленным билетам и царствуют долго и счастливо, но Древняя Греция – не Голливуд. Мойры (греческие богини судьбы) уже предрекают начало эры правления людей и вежливо так намекают семейству громовержца уйти в неоплачиваемый отпуск. А чтобы не было скучно, пригласить с собой Ра, Хоруса, Сета и всю остальную египетскую тусовку, членам которой уже тоже пора на покой. Боги, естественно, на перевыборы не согласны, а коль скоро апеллировать не к кому, развязывают с людьми войну – раз такие крутые, пусть докажут, что небожителям пора на пенсию. А мужики только и рады – они ж знают, что с Медузы дропается уникальный летающий маунт, а из Посейдона можно выбить фиолетовый трезубец. Куда уж эпичнее?

КАМНИ СУДЬБЫ

Но это на сладкое, а начинать придется с малого – мы попали на бета-тест и убедились в этом воочию: альтер-эго первого уровня, стоящий рядом квестодатель с желтым восклицательным знаком над головой и набор разноцветных камушков – вот и все богатство юного громовержца. Поднаторев в создании стратегий, Petroglyph подает то же блюдо под другим соусом, подвешивая камеру над головой героя и позволяя рассматривать окружающую местность в дьябло-образной перспективе. Тут не планируется трех веток развития или двойных специализаций а-ля Titan's Quest – подконтрольные персонажи полагаются большей частью на дар сестер Мойр – магические камни, позволяющие лечить, калечить, а также на время призывать башни и миньонов, – основной инструмент для нанесения доброго и вечного. Вызванные существа, как зерги в StarCraft, грызут подвернувшихся под когти врагов, защищают союзников и пытаются поймать курсор мышки, выполняя приказы. Микроменеджмента, столь любимого корейскими про-геймерами, тут не предвидится – одновременно под началом игрока может быть лишь несколько персонажей, и управиться с ними несложно. К тому же каждый из трех классов Mytheon специализируется на определенном типе камней, поэтому мини-армия будет не у всех.

МИФ НА ТРОИХ

Warcaster – местный танк, самый живучий класс, способный вызвать больше всего разнообразных миньонов. Но количество и даже качество не всегда приводит к победе – бойцы не способны эффективно лечить свое войско, так что рядовые гарпии и скелеты могут склеиться от парочки мощных атак по площади, мастером которых является Elementalist. Тутошние маги ожидаемо владеют разрушительными заклинаниями, но крайне хлипки и не способны вызвать множество миньонов для защиты. Зато вид сверху позволяет точно оценить расстояние до противника и при необходимости сделать ноги. Тем и живут. Eidolon – аналог лекаря, обладает широким арсеналом защитных, лечебных и поддерживающих заклинаний. Призвать циклопа или жахнуть молнией тоже может, а потому способен солировать не хуже, чем остальные два класса, особенно если правильно выбирает камни.

Разноцветная галька – не просто аналог умений из других MMO, разработчики обещают, что камни можно будет получать в награду за победу над боссами, покупать, всячески улучшать и даже делать из нескольких слабых более сильные варианты. Готовый образец можно тут же опробовать на обитающих по соседству минотаврах и гидрах – этого добра здесь хватает. В битвах с самыми сильными врагами помогут друзья – Mytheon не обойдется без групп, гильдий, чата и прочих атрибутов классических MMO. А при оказии можно дать по зубам и ближнему своему – PvP в игре планируется не только для галочки, хотя мотивация для сражений с другими игроками пока и не ясна. Скоро узнаем – выход Mytheon должен состояться в ближайшие полгода, и игра будет бесплатна. ■

ПОСТОРОННИМ В.

Прямо перед сдачей статьи в печать Mytheon добралась до стадии открытого бета-тестирования (до этого активно шло закрытое), в котором могут принять участие все желающие. Если проект тебя заинтересовал, заходи на официальный сайт и смело жми на кнопку «Play» – хотя и после выхода Mytheon будет бесплатной, ознакомиться заранее не помешает.

ГРЕТЬСЯ ИЛИ НЕ ГРЕТЬСЯ?

К выходу игры Petroglyph обещает дюжину локаций, расположенных на территории Древней Греции. Царство Аида, болото Ехидны, роща Артемиса, город Аргос – каждая местность с соответствующим набором рычащих и шипящих мешков с экспой и лутом. Ну, разве что кроме города – похоже, там будут выдавать квесты и всячески поощрять. Далее студия планирует добавить другие мифические уголки земного шара – вероятно, первым на очереди будет Египет: кто ж удержится от соблазна ввести в игру гигантских скорпионов и ожившие статуи Анубиса?

ФАКТЫ: **0** долларов – стоимость игры и ежемесячная плата | **3** класса персонажей | **12** локаций будут доступны на старте игры

BitTorrent for Journal-plaza.net

Автор:
Максим Михеенко

ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ: КАК ЗАКАЛЯЛАСЬ СТАЛЬ

ЧАСТЬ 1. «ОГНЕМ И МЕЧОМ»

ОБСУЖДЕНИЯ НА ОФИЦИАЛЬНОМ ФОРУМЕ «PC ИГР» ЧАСТЕНЬКО ТОЛКАЮТ НАС НА ДОЛГИЕ РАЗМЫШЛЕНИЯ, А ОНИ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ОБРЕТАЮТ ЗАКОНЧЕННУЮ ЛОГИЧЕСКУЮ СТРУКТУРУ И ВОПЛОЩАЮТСЯ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА В ВИДЕ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ. ВОТ И КОГДА ПРОШЕДШЕЙ ЗИМОЙ ВОЗНИК СПОР О БУДУЩЕМ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, О РАЗОЧАРОВАНИЯХ ОТ МНОГИХ ВЫШЕДШИХ РУССКИХ ДОЛГОСТРОЕВ, МЫ РЕШИЛИ ОСВЕТИТЬ ЭТУ ТЕМУ ПОДРОБНЕЕ, ПОКАЗАТЬ СИТУАЦИЮ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ И ДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ЧИТАТЕЛЮ ПОБЫТЬ «ИНСАЙДЕРОМ» НА ИНДУСТРИАЛЬНОЙ КУХНЕ. СТАЛО ЯСНО, ЧТО ОБЫЧНЫЙ ГЕЙМЕР НА САМОМ ДЕЛЕ ИМЕЕТ СЛАБОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О РАЗРАБОТКЕ ИГР. ВОПРЕКИ РАСПРОСТРАНЕННЫМ ЗАБЛУЖДЕНИЯМ, РАЗРАБОТЧИКИ ИГР (ТЕМ БОЛЕЕ РОССИЙСКИЕ) НЕ ЕЗДЯТ, КОГДА ПОЖЕЛАЮТ, В СВОЙ РОСКОШНЫЙ ОФИС НА BUGATTI, НЕ ИГРАЮТ С УТРА ДО ВЕЧЕРА В СВЕЖИЕ РЕЛИЗЫ С ПЕРЕРЫВАМИ НА ПАРТЕЙКУ В ПОКЕР И НЕ СТРОЯТ СЕБЕ НОВЫЙ КОТТЕДЖ, ПОВЫМАНИВ ДЕНЕЖКИ ИЗ КАРМАНОВ ПРЕДАННЫХ И НАИВНЫХ ФАНАТОВ. ПРИЗНАТЬСЯ ЧЕСТНО, Я САМ КОГДА-ТО ДУМАЛ, ЧТО СОЗДАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРУШЕК – САМАЯ СЧАСТЛИВАЯ И НИ К ЧЕМУ НЕ ОБЯЗЫВАЮЩАЯ РАБОТА НА ЗЕМЛЕ, ЧИСТЫЙ КАЙФ, ЗА КОТОРЫЙ ЕЩЕ И ПЛАТЯТ. К СОЖАЛЕНИЮ – ИЛИ К СЧАСТЬЮ, ПРАВДА, – ОНА ВСЕ-ТАКИ НЕМНОЖКО ДРУГАЯ. УДОВОЛЬСТВИЕ, КОНЕЧНО, ЛЮДИ ПОЛУЧАЮТ, НО И МОМЕНТОВ, КОТОРЫЕ СЛОЖНО НАЗВАТЬ ПРИЯТНЫМИ, ТОЖЕ НЕМАЛО. РАЗРАБОТКА ИГР – ЭТО НАПРЯЖЕННЫЕ БУДНИ, ДЭДЛАЙНЫ, КРАНЧИ И ЕЩЕ ВОРОХ САМЫХ НЕОЖИДАННЫХ ПРОБЛЕМ. ОКАЗЫВАЕТСЯ, ИГРА – ЭТО ВСЕГДА БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО СПЛАВ ИЗ ДОБРОТНОГО ПРОГРАММНОГО КОДА, КРАСИВОГО АРТА И ИНТЕРЕСНОЙ ИСТОРИИ. ЗА КАЖДОЙ ЯРКОЙ ОБЛОЖКОЙ СТОЯТ В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ ТОННЫ КРОВИ, ПОТА И СЛЕЗ.
ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ ГОЛОСЛОВНЫМИ, МЫ ДАДИМ СЛОВО ЛЮДЯМ, КОТОРЫЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО ПРЕДСТАВЛЯЮТ ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ РОССИИ И СНГ. ДОБАВИМ ЩЕПОТКУ ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТОВ И РАЗВЕНЧАЕМ НЕСКОЛЬКО МИФОВ. ТАКОЙ ПЛАСТ ИНФОРМАЦИИ НЕВОЗМОЖНО ПЕРЕВАРИТЬ СРАЗУ, ПОЭТОМУ МЫ РАЗБИЛИ МАТЕРИАЛ НА НЕСКОЛЬКО ЧАСТЕЙ, КОТОРЫЕ ТЫ СМОЖЕШЬ ПРОЧИТАТЬ В ЭТОМ И СЛЕДУЮЩИХ НОМЕРАХ ЖУРНАЛА.

Сегодня мы расскажем о людях, что буквально ворвались на рынок игр зимой прошлого года с проектом «Огнем и Мечом». Они не обещали чего-то невероятного и не грозились создать убийцу Empire: Total War – ребята просто сделали хорошую игру так, как сумели. Чуть ниже тебя ждет очень искренний и честный рассказ о становлении команды «СичЪ». Буквально год назад о ней знали лишь в очень узких кругах любителей фанатских модификаций, сегодня эта студия известна далеко за пределами России, а их игра пользуется заслуженной популярностью. А ведь задача перед разработчиками и продюсером стояла достаточно сложная – разработать и выпустить качественную игру на отечественный рынок менее чем за год. Совершить прорыв на, казалось бы, мертвом рынке. Добиться цели. Мы знаем и видели немало примеров такого рода в США (вспомним легендарные на сегодня Counter-Strike, Portal и Red Orchestra) – но в отечественной индустрии таких случаев крайне мало. Можно вспомнить триумф «Космических рейнджеров», но это, к сожалению, было так давно, что уже мало кто помнит. Разумеется, ту же «Огнем и Мечом» можно пожурить за многое, и мы это подробно сделали в соответствующей рецензии в журнале, но гораздо важнее, что за нее не стыдно, и отданные за диск свои кровные вовсе не хочется вернуть назад. Это обязательное и крайне важное условие успеха будущих игр. И, да, сейчас, как никогда ранее, отечественной игровой индустрии нужны новые имена и свежая кровь. Каждый любительский коллектив, обожающий игры, с большой вероятностью может попасть в индустрию. Стоит лишь очень мощно поработать и поверить в себя. Об этом, собственно, и наш материал.

ВсеРЕА на Journal-plaza.net

Модификация Red Orchestra: Combined Arms для Unreal Tournament 2004, созданная группой энтузиастов, завоевала первое место в конкурсе «Make Something Unreal». Получив мировую известность и лицензию на коммерческое использование движка Unreal Engine 2.5, команда Tripwire Interactive позже выпустила полноценную игру. В настоящее время идет разработка Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, а студия в настоящее время набирает свежие кадры для профессиональной работы в своем офисе в США.

Первую версию знаменитой «контры» придумал Мин Ле (Minh «Gooseman» Le) в 1999 году. Фантазия дизайнеров тогдашних FPS ограничивалась мрачными коридорами фантастических Quake и Unreal, и идея реалистичного симулятора антитеррористических операций буквально вытолкнула жанр на новую ступень развития, покорив всех своей смелостью и новизной. Несколькими годами позже Valve купит все права на бренд и выпустит Counter-Strike: Source на новом движке, а Мин Ли уйдет из именитой студии и займется разработкой своего нового проекта под названием Tactical Intervention в Южной Корее; сказка станет былью, однако мы навсегда запомним этот стремительный и неукротимый, как светошумовая граната, прорыв в жанре шутеров от первого лица.

Говорить об «Огнем и мечом» и не упомянуть оригинальную Mount & Blade было бы преступлением. Разработка игры по накалу страстей и длительности создания тянет на целую историю масштаба «Войны и Мир», но здесь мы скажем лишь главное. В 2001 году, когда турецкий подданный Армаган Явуз (Armagan Yavuz) начал постигать основы создания трехмерной графики и разработки игр, никто не мог и подумать, что из этого выйдет. Меж тем у Армагана была мечта. В 2005 году появилась первая альфа-версия будущей игры, геймплей постоянно полировался, а в 2008 год последовал релиз и... настоящее признание! Сейчас собственная студия талантливого программиста Taleworlds Entertainment завершает работу над Mount & Blade: Warband, полноценным продолжением оригинала со значительно улучшенной графикой и рядом нововведений.

В мире PC-игр www.game-plaza.net

ИНТЕРВЬЮ СО СТУДИЕЙ «СИЧЪ»

Максим Горбань

«Компания была основана в начале 2009 года, в ее состав вошли люди, которые на протяжении нескольких лет принимали участие в создании разнообразных реконструктивно-исторических проектов. Специализация студии – разработка компьютерных игр с исторической составляющей. Мы скрупулезно относимся к реконструкции зданий, костюмов и, главное, – оружия, не забывая при этом также об исторических личностях и событиях, что оставили след в истории», – гласит официальный сайт студии. Довольно лаконично: мы решили встретиться с самими разработчиками и узнать обо всем поподробнее.

? Приветствую, друзья, поздравляем вас с успешным релизом отличной игры, расскажите немного о себе и о том, что сейчас представляет собой студия «СичЪ».

Максим Горбань a.k.a. Maxim Suvorov (руководитель студии «СичЪ», геймдизайнер, программист, студент финансово-экономического факультета):

– Заниматься игровой разработкой я начал с 2005 года, после того как пошел в консультанты моддерской команды Rome: Total War «Ogniem i Mieczem». Это начинание настолько затянуло, что в дальнейшем присоединился к Unicorn Games, но в конце 2008 все довольно круто поменялось, и я принял решение попробовать себя как разработчика собственного проекта. Всю свою нынешнюю команду я так или иначе знал до того, как начать свой труд. С кем-то был знаком благодаря замечательному форуму «СічЪ», с другими же свела работа и учеба.

Александр Трубников a.k.a. Monfore (сценарист, квест-райтер):

– Я – бывший офицер, военный кибернетик. Второе образование – политология. Много путешествовал. Объездил почти весь Средний Восток и Средиземноморье. Отсюда, наверное, страсть к истории. До 2004 г. – топ-менеджер международных программ разоружения и конверсии. После 2004 г. охладел к бизнесу и политике и стал делать то, о чем мечтал всю жизнь, – писать исторические романы. За четыре года вышло четыре книги, в ближайшее время должна выйти пятая, в работе еще три. Кроме того, перевожу и редактирую исторические монографии по эпохе Крестовых походов и сценарной драматургии, занимаюсь собственными изысканиями, накапливаю материалы для защиты кандидатской диссертации, публикую исторические статьи. В проект попал по приглашению Максима, с которым был давно знаком по «киевской фракции» сообщества «СічЪ».

Андрей Домрачев a.k.a. SHREDDER (3D-дизайнер, художник по персонажам):

– По образованию я – инженер-металлург, а точнее – литейщик. Для моего родного города это нормальная и уважаемая профессия. После окончания университета работал в техническом отделе металлургического комбината им. Ильича. Однако мне всегда нравилось создавать что-то своими руками, творчество – хоть в малейшей степени. Увы, в реальной работе этого не было. И я начал искать хобби, которое смогло бы удовлетворить тягу к творчеству. Так получилось, что нашел его в моддинге серии игр Total War. Первые шаги были сделаны при создании мода «Ogniem i Mieczem» к игре Rome: Total War, для которого я вызвался сделать пару моделей. В итоге пришлось делать большинство 3D-контента и еще много всего. После окончания этого проекта пришло понимание, что нужно совершенствовать свои умения, ведь это так прекрасно – дарить людям радость! Далее, уже будучи членом сообщества «мододелов» форума «СічЪ» (empiretw.ru), с удовольствием принимал участие в создании двух крупных фэнтезийных проектов для Medieval 2: Total War – The Third Age и Call of Warhammer. Когда Максим предложил принять участие в создании аддона «Огнем и Мечом» для игры Mount & Blade, я с радостью согласился, так как люблю этот период нашей истории и неплохо его знаю.

Алексей Федорич a.k.a. Sigmar (контент-менеджер):

– С малых лет я увлекался военной историей, что привело к серьезному занятию военно-исторической реконструкцией в составе киевского альянса клубов АКРА. Заниматься моддингом начал с серии Total War, с первой Medieval. После Rome Total War решил осваивать и другие игры, из которых больше всего понравилось работать с Dawn of War, S.T.A.L.K.E.R. и Mount & Blade. С выходом Medieval 2: Total War – Kingdoms попал на форум «СічЪ», где познакомил-

Взято с Portal-plaza.net

Александр Трубников

ся со многими замечательными людьми. Участвовал в проекте Call of Warhammer для Medieval 2.

? Расскажите историю становления вашей студии из любительского коллектива создателей модов до полноценной профессиональной команды. Мы знаем немало подобных примеров на Западе, но в СНГ каждый такой случай – уникален. Вдвойне интересно об этом узнать из первых уст.

Максим Горбань: Изначально вопрос о коммерческом проекте не рассматривался. Мод для Rome: Total War в историческом сеттинге Восточной Европы 16-17 веков создавали энтузиасты, интересующиеся отечественной историей. Проект оказался успешным – сегодня этот мод входит в любую сборку игр Total War наравне с профессиональными расширениями. Мы осознали, что опыт сформировавшейся группы разработчиков позволяет предлагать партнерство издателям. Продюсер Snowberry Connection Александр Суслов, получив письмо с предложением о создании аддона для Mount & Blade, заинтересовался и попросил подготовить проект дизайнерской документации. Проект ему понравился, после чего началась предконтрактная подготовка. Далее из довольно большого аморфного коллектива фанатов выкристаллизовался коллектив в несколько человек, которые хотели и, главное, могли работать в жестких рамках коммерческого проекта. Речь тут идет не столько о высоком профессионализме (хотя в студии собрались люди, уже имеющие немалый опыт работы), сколько об умении и желании ответственно относиться к делу, быть в состоянии ради достижения общей цели ограничивать собственные амбиции и, главное, уметь выполнить работу в оговоренный срок.

Александр Трубников: Для меня приглашение Максима стало настоящим профессиональным вызовом. Об отказе вопрос не стоял, у меня как раз был уже готов замысел приключенческого романа «Черный Гетман», который отлично ложился в предложенный сеттинг. Пришлось буквально за месяц полюбить игру, которую я до этого в глаза не видел, разобраться с ее внутренней механикой и изобрести концепцию сюжетов, которые не разочаровали бы новую аудиторию.

Андрей Домрачев: На самом деле, создание модов к играм, а особенно тотальных конверсий (т.е. модов, меняющих игры практически полностью) – это колоссальный опыт. И, наверное, главный момент здесь – это умение работать в команде. Конечно, любительский моддинг не имеет жестких ограничений по времени, и создатели модов не получают за работу материальное поощрение, но все же не стоит относиться к нему снисходительно. Приходится приспосабливаться к новым сотрудникам и иногда наступать на горло собственным желаниям. А за плечами некоторых членов студии таких проектов не один и не два. Так что само существование студии – еще один пример того, как любительский моддинг может влиять на судьбы людей.

? Каким был прошедший год? Год разработки «Огнем и Мечом» я имею в виду. Насколько жаркими выдались последние месяцы? Чем занималась команда на протяжении этого времени?

Максим Горбань: Начиная с марта, когда началась серьезная плановая работа, до дня выхода игры 9 декабря, события напоминали постепенно выстреливающую пружину. Вначале все шло ровно, неспешно, затем интенсивность трудового процесса стала нарастать. Работа шла по нескольким направлениям параллельно: разработка сюжета и «мира» игры, написание квестов, создание моделей, глобальной карты и населенных пунктов, корректировка и дополнение игровой механики. К осени игра уже приобрела свои главные очертания, после чего началась работа по устранению ошибок и окончательной доводке.
Самым тяжелым этапом для меня лично, как ни странно, было начало, когда видения того, что выйдет в итоге, было не так много. Очень сложно было переключиться от формата работы «есть начальник, и ты делаешь свою работу», к формату «я начальник, работаем дальше».

Андрей Домрачев: Год был... интересным. Лично для меня самым сложным был первый этап – создание моделей для Шведского королевства. До этого я никогда не работал с форматом моделей, используемых в Mount & Blade, и пришлось приспосабливаться. Далее было гораздо проще. Хотя по ходу работы игра подбрасывала проблемы, и их приходилось решать. Но мы справились.

? Расскажите о вашей команде. Без кого и без чего мы бы не увидели финаль-

В мире РС-игр www.game-plaza.net

ный релиз? Не было ли у вас ощущения, что «все, хватит, не сработает, не получится – не сможем конкурировать с многомиллионными блокбастерами»? Как вдохновляли себя на новые подвиги?

Максим Горбань: Никаких ощущений не было. Был неуклонно приближающийся срок выпуска игры, огромный объем работ по ее доводке и бессонные ночи. Все, без кого игра бы не состоялась, перечислены в ее титрах и, поверьте, там нет «мертвых душ». Мы смогли сработаться с ребятами из Snowball и стать единой командой, где грань между издателем и разработчиком практически стерлась, так что выделить кого-то в «краеугольные камни» построенного дома вряд ли представляется возможным.

Александр Трубников: Примерно с сентября, когда были опубликованы первые скриншоты и видео, стало ясно, что игру ждут, и ждут с нетерпением – как игроки, так и компьютерные издания. С одной стороны, это не могло не радовать, ведь что-что, а отсутствие внимания нам не грозило. С другой стороны, это налагало груз очень высокой ответственности. Работать, осознавая, что ты не имеешь права на ошибку, очень непросто. А «сработает» или нет – вопрос философский. Успех, по большому счету, лотерея. Но если вкладываешь в свое дело душу, всегда найдутся те, кто это оценит. Лично я руководствовался словами Марка Аврелия: «Делай, что должно, и будь, что будет».

Андрей Домрачев: Команда у нас потрясающая! Больше и сказать-то нечего. В процессе работы мы часто понимали друг друга с полуслова. Были, конечно, небольшие проблемы – но это лишь значит, что все нормально и мы живые люди. Что касается сомнений, то лично у меня их не было никогда. Я вообще оптимист по натуре и ни на секунду не сомневался, что у нас все получится. Размер бюджета, по сути, неважен, главное вложить в дело душу – тогда все получится.

? Насколько сильно игра отличается от первоначального вашего видения? Как повлияла на нее разработка? Сильно ли игра изменилась от взаимодействия и пожеланий продюсера? Какие ключевые ошибки или недочеты при разработке концепта – написании дизайн-документа вы осознали уже во время самой разработки?

Максим Горбань: Принципиальных изменений, собственно, и не было. Быстро выяснилось, что наши «аппетиты» по улучшению графики резко повышают требования к «железу», поэтому пришлось приложить усилия, чтобы показатель «качество/производительность» оказался приемлемым для большинства игроков. Отчасти камнем преткновения оказалось время перезарядки огнестрельного оружия. За время разработки проекта оно по желанию играющей аудитории «съежилось» от нескольких минут (как в реальности) до двух десятков секунд. Что, в свою очередь, потребовало переработки всего игрового баланса.

Александр Трубников: Разработка сценарной концепции и сюжета оказалась для всех – продюсерской группы, геймдизайнера и сценариста – игрой в футбол на минном поле. Продюсер видел изначально эдакий ненагружающий «адвенчер», лидер проекта ждал предложений, я же начал экспериментировать как с языком, так и с общим подходом. В результате появилось три сюжета, один из них – по мотивам «Потопа» Генрика Сенкевича. Зная, что игра будет издаваться и в Польше, мы не могли не порадовать тамошних игроков. В «Московском» сюжете было предложено провести героя по «кривой дорожке» самозванства и узурпации трона. Все согласились, что для «истории героя» это будет интереснее, чем путь к трону, украшенный доблестными подвигами и рыцарской славой. Сюжет «Черный Гетман» – криптоисторический боевик, набитый всяческими историческими загадками. Квестовые задания в процессе «вбивания их в игру» претерпевали изменения. Это было похоже на сотрудничество сценариста и режиссера на съемочной площадке: постоянно требовалось выходить из тупиковых ситуаций, менять диалоги, обходить ограничения, накладываемые движком и скриптовой системой. Однако изначально запланированные сюжеты серьезной коррекции не подверглись.

Андрей Домрачев: Что касается меня, то по ходу работы приходило понимание, что изначально заложенный в

Андрей Домрачев

ВетерРЗ4 http://game-plaza.net

«диздок» набор вещей (оружие, броня и т.д.) был не совсем точен с точки зрения истории. В итоге мы решили кое-что выкинуть, но в основном приходилось добавлять и доделывать. Например – «шапка бумажная». Этот простой русский шлем не попал в «диздок», но был настолько распространен в 16-17 веках в московском войске, что я просто не мог обойти его вниманием. И таких примеров можно привести множество.

? Определенный процент читателей «РС ИГР» очень хочет разрабатывать компьютерные игры. Многие желают создавать собственные виртуальные миры, а не работать в уже существующих студиях. Но большинство не верит, что из любительского коллектива может что-то получиться в настоящей игровой индустрии, где правят большие бюджеты и связи. Что вы можете пожелать новым игровым коллективам? На что обратить внимание в любительских модах и как из такой студии можно перерасти в настоящих профессионалов?

Максим Горбань: Как это ни скучно звучит, но геймдизайн – это, прежде всего, профессия, которая требует серьезной подготовки. Ни один ВУЗ сегодня соответствующих специалистов не готовит, однако базовые знания и навыки можно получить, обучаясь компьютерной графике, программированию, управлению проектами. Мастер-классов в этой области также не имеется, но зато в Сети есть огромное число виртуальных сообществ, которые охотно принимают новичков и позволяют принять участие в разработке игровых проектов. Ну а для того, чтобы отважиться на собственный коммерческий проект, всего перечисленного мало – требуется еще хорошее знание рынка игр и минимальный стаж работы в любой команде профессиональных разработчиков.

Александр Трубников: Добавлю от себя, что способность работать с командой и в команде, выдать приемлемый результат в оговоренный срок зачастую важнее, чем уровень индивидуального мастерства. Ведь геймдизайн – дело коллективное.

Андрей Домрачев: Могу сказать только одно – нужно много работать и совершенствовать свои умения. Это залог успеха в любой работе, и геймдев не исключение. Никогда нельзя быть полностью довольным своей работой – всегда нужно стремиться сделать лучше, поскольку лишь так можно чего-то добиться. И еще раз повторю – любительский моддинг игр – это отличная школа. По сути, на данный момент это единственная школа для новичков, которые хотят попробовать свои силы на игропроизводстве.

? Наконец, наиболее банальный и при этом – самый ожидаемый вопрос: ваши планы на будущее. Поделитесь ими с нашими читателями.

Максим Горбань: Планы на будущие просто-таки наполеоновские, но скорее всего, решать будем всего лишь задачи под стать Суворову. Если в общих чертах, то наш следующий проект тоже будет посвящен нашей истории, и пока могу сказать только, что он будет иметь отношение к 11-12 векам. Вот сейчас, к примеру, активно ищу хорошего мастера-бронника, чтобы на своей шкуре опробовать «дух эпохи».

Александр Трубников: Главной своей стратегической задачей считаю симбиоз книг, написанных по мотивам игрового мира («ОиМ» и не только) с игровыми проектами. Если игры, сценарии которых разрабатывали известные писатели, как правило, очень качественны, то в новеллизациях все обстоит прямо наоборот. Раскладки заполнены откровенной халтурой, нещадно эксплуатирующей интерес игроков и отвращающей читателей. Хочу доказать, что игровая новелла — это особый литературный жанр, который может (и должен) отвечать самым высоким требованиям.

Андрей Домрачев: Планы студии виднее начальству (улыбается). А если серьезно, то главный мой план – работать, совершенствоваться и дарить людям радость, по мере наших скромных сил. В том числе и на почве моддинга, ведь именно моддингу мы обязаны появлением нашей студии! А долги нужно отдавать.

▶ *Алексей Федорич*

Вечный Плаза http://Plaza.net

ИНТЕРВЬЮ
С АЛЕКСАНДРОМ СУСЛОВЫМ

ПРОДЮСЕР ФОНДА SNOWBERRY CONNECTION . АЛЕКСАНДР – ОПЫТНЫЙ И ГРАМОТНЫЙ СОТРУДНИК, ИМЕЮЩИЙ ОГРОМНЫЙ ОПЫТ РАБОТЫ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Взлетная полоса - www.portal-plaza.net

Snowball уже локализовывала и издавала игру под названием «Огнем и Мечом» (оригинальное название – TZAR: The Burden Of The Crown; проект был разработан болгарами из Haemimont) ровно десять лет назад. Но текущая «ОиМ» – по-настоящему отечественная разработка.

? Поздравляем с успешным стартом продаж «Огнем и Мечом» – у игры отличные позиции в топах в России. Расскажите, пожалуйста, нашим читателям, что представляет собой Snowberry и Snowball сегодня.

Александр Суслов: Snowberry Connection – отпрыск Snowball, который появился на свет с целью помочь созданию небольших, но приятных проектов. Родились мы в 2008 году и поначалу тренировались на шведах: профинансировали проект двух студентов с острова Готланд. Так появились «Пенумбра 2» и «Пенумбра Реквием». Затем мы обратились к детскому жанру и вместе со шведской же командой Bajoum выпустили игру по сериалу «Кадетство». Параллельно с этим была организована высадка во Франции, где наши экспедиционные силы помогли Пьеру Жильоду (Pierre Gilhodes) в создании четвертой части Goblliins. Наконец, под 2010 год мы закончили «Огнем и мечом». Сейчас завершаем работы по «Афганистану'82» – совместно с «Апейроном» и Battlefront.

? А как вы познакомились с «Сичами»? Почему решились продюсировать именно их, вкладывать свое время, силы и деньги в неизвестную студию?

Александр Суслов: Познакомились очень просто: в ноябре 2008 Максим написал письмо, нам его идеи показались интересными, попросили приехать в Москву. В феврале 2009 встретились, выпили самовар чаю, обсудили, что надо, что не надо, и все – начали подготовку контракта. В апреле уже началась работа над проектом. Просто к тому моменту, когда Макс сел писать «Дорогой Snowball...», мы уже около года думали, что M&B надо непременно развивать во что-то большее, очень уж обширные возможности дает эта платформа.

? «Огнем и Мечом» – одна из ключевых отечественных игр этой зимы. Что можете сказать насчет цифр продаж? Насколько в современной России жив рынок лицензионных PC-игр? И какие нюансы вы поняли для себя, издавая и продюсируя отечественную игру?

Александр Суслов: Насчет цифр ничего не могу сказать. В России вообще как-то так повелось, что подобные данные никто не любит озвучивать на людях. Однако «ОиМ» с момента выхода плотно засел в чартах продаж всех крупных торговых сетей, так что коммерчески проект очень даже состоялся, несмотря на кризис. Российскому рынку в минувший год так сильно поплохело, что мало кто из разработчиков остался жив. Выжившие спешно эмигрируют в казуалки и браузерки, где строят лагеря беженцев и выпускают клоны «Веселой фермы». Рынок PC меняется и прежним уже не будет никогда. Чтобы игра окупилась только продажами в России, надо делать что-то уровня S.T.A.L.K.E.R. В общем, как тут жить – не очень понятно, зато интересно.

? Будет ли игра выходить на Западе и где именно? Планируете ли серьезно доработать проект для выхода на других рынках? И чем планируете в первую очередь завоевать внимание иностранной аудитории?

Александр Суслов: Западный релиз готовим на март, продавать будем цифровую версию на нескольких площадках. Очень хотим добавить те штуки, которые пришлось удалить из русского релиза по причине нехватки времени – например, хитрую экономическую модель с контрабандой, менеджментом караванов, дефицитом и прочим. Или продвинутую систему развития своих владений с деревом построек. Или дипломатические опции, которых нет в оригинале, – все-таки, в «Огнем и мечом» игрок может становиться правителем, ему надо дать возможность объявлять войну и мир.
Привлекать внимание хотим, прежде всего, исторической эпохой, или даже стилем этой эпохи. Для сферического американца в вакууме все эти наши стрельцы, польская гусария – это же настоящее фэнтези! Рыцари в крылатой броне, бородатые мужики с мушкетами и топорами... Рейтары — полноценные паладины с пистолетами. Практически Warhammer (улыбается).

? Как вы считаете, возможна ли и в каком случае разработка полномасштабных игр на PC в России или СНГ? Именно крупных игровых про-

Вечный P34 http://www.pc-plaza.net

ектов, а не игр для социальных сетей или браузерок. И что нужно сделать – на ваш взгляд – чтобы такие игры успешно выпускались здесь и окупали себя? И не делались по 5 лет, пожирая деньги инвесторов и убивая ожидания.

Александр Суслов: Возможно, конечно. Все-таки у нас есть и свои культурные особенности, которые не всегда могут удовлетворить западные проекты, и пока еще достаточное число технически грамотных специалистов, которые могут делать игры (писать код, рисовать картинки). Вопрос тут, скорее, в макроэкономике: если люди зарабатывают мало денег, они не будут покупать игры, они сделают выбор в пользу торрентов и пива.
Если с экономикой будет все хорошо, то есть, нефть с газом не подешевеют, то уже можно будет переходить к менее глобальным проблемам. Например, как избавиться от порочной джевельной системы, порождения кризиса 1998 года. И что делать с защитой от копирования, потому что пиратство буквально убивает компьютерные игры.
В общем, проблем много и решаться они будут явно не мной, Александром Сусловым, и не студией «СичЪ». А чтобы сделать нормальную, хорошую игру, нужно не так уж много. Во-первых, удачная идея, которая выделяет проект, – ведь если на рынке уже есть 5 одинаковых клубничных йогуртов, ваш шестой такой же там уже никому не сдался. Во-вторых, толковое руководство, которое ясно видит цель проекта и может вести команду к этой цели. Ну и правильная оценка своих сил и своего творчества. Все велосипеды уже выдуманы, все истории уже есть в Библии, большая часть игр уже создана – разработчику лучше не сочинять своего «убийцу Гамлета», а сделать удачную постановку шекспировского.

? В чем заключалась ваша роль как продюсера? Каковы были ваши задачи в разработке проекта? Многие не понимают или не правильно понимают роль продюсера в разработке. Уточните и расскажите, пожалуйста.

Александр Суслов: Моя глобальная роль заключалась в том, чтобы проект был сдан в срок и окупился. Для этого составляется план разработки и подсчитывается бюджет. После этого остается смотреть, чтобы план соблюдался, а бюджет не разбухал до неприличия. Все остальные задачи уже трудно специфицировать. Например, мне не понравился изначальный вариант русского сюжета, и ребятам пришлось переписывать кампанию с нуля. Вместе с Максимом мы придумали, какие фичи стоит добавить в проект и какие из них мы реально потянем. Я придумал, как должна выглядеть обложка. В конце концов, я обеспечивал поставку горячего питания в офис для ночных авральных работ перед релизом!

? Будете ли вы и в дальнейшем продюсировать новые игровые команды на новые проекты? И чем должна обладать команда, чтобы ей заинтересовались в Snowberry? Поподробнее – нас читают перспективные молодые студии без издателей!

Александр Суслов: Будем, конечно, куда мы денемся. Команда, которая нам может быть интересна, – это энтузиасты, но не фанаты. Те, кто не будет работать только из-за денег, но и не сумасшедшие перфекционисты, которые пять лет будут рисовать одну трехмерную модельку. Это должны быть люди с опытом, причем особенно важно, чтобы был опыт выпущенных проектов. Ну и, разумеется, это должны быть люди с четким планом действий: вариант в духе Гостомысла «придите к нам и владейте» не прокатит, у нас своих дел хватает.

? Опишите идеальное взаимодействие между издателем/продюсером и игровой студией/разработчиком. Что нужно делать команде, чтобы не доводить продюсера до инфаркта, а только радовать и вдохновлять?

Александр Суслов: Нужно поддерживать связь. Больше всего раздражает отсутствие информации: если сегодня вечером появилось подозрение, что этап не будет готов вовремя, надо об этом сегодня же и сказать, а не ждать два месяца, кормить завтраками и жаловаться на внезапно сгоревший модем. Если есть контакт, то все остальное уже можно решить без проблем.

? Расскажите про свои планы на этот год. Уверен: вы припасли немало любопытных сюрпризов!

Александр Суслов: Хотим доделать «Афганистан», а то что-то задержались с ним. Хотим сделать специальное золотое издание «Огнем и мечом» с новыми фишками. Думаем открыть два новых проекта – один фэнтезийный, другой исторический. Ну и еще очень хочется, наконец-то, как следует отоспаться!

Огромное спасибо Александру за помощь в подготовке материала. Мы с нетерпением ждем новые игры от Snowberry/«СиЧъ»!

В следующей части мы расскажем о том, почему большинство игровых студий в нашей стране перешли на рынок социальных сетей, IPhone и браузерок, и что стоит ждать из отечественных игр на PC в ближайшее время. ■

Вместе РЗ4 for Games-plaza.net

Пример «Космических рейнджеров» от студии Elemental Games, вышедших в конце 2002 года и сразу же завоевавших любовь и признание игроков со всего света, скоро будет обязательным в курсе изучения отечественной игровой индустрии. Разработка проекта длилась более трех лет, а члены команды были разбросаны по всей России. Костяк находился во Владивостоке, но курировать большую часть работ приходилось удаленно. Что самое интересное, сотрудники работали практически на голом энтузиазме. Но оно того стоило. Студия подарила нам «Космических рейнджеров 2», а чуть позже распалась на две отдельные компании. Большая часть команды переехала в Калининград и отныне зовется Katauri Interactive, и именно они, как ты помнишь, подарили нам прекрасную King's Bounty. А скоро, уверен, порадуют новой игрой!

Чилийцы знают толк в необычных крышесносящих играх. Доказано ACE Team! Дебют игровой студии из Сантьяго – проект с зубодробительной идеей и исполнением Zeno Clash – открыл парням дорогу в будущее. Командой заинтересовался целый ряд крупных издателей, и сейчас в разработке находится вторая часть игры, а также некий неанонсированный проект. Справедливости ради стоит сказать, что многие новаторские проекты с нестандартной идеей умирают в тишине и безденежье.

Индустрия знает и неудачные дебюты, когда-то казавшиеся крайне перспективными. Американская компания Blue Omega, известная как создатель ужастиков средней руки, приступила к созданию полномасштабной игры класса Triple A. Разработка велась очень кропотливо, скриншоты и описание «вертикального шутера» выглядели впечатляюще. Но релиз показал: чуда молодым разработчикам сотворить не удалось. Игра оказалась вовсе не такой сногсшибательной и новаторской, как вещали пресс-релизы, а критика и игроки разнесли проект в клочья. Жаль.

В мире PS4 и PS3 - www.ps4-ps3-plaza.net

Автор:
Александр Садко

ВЕСЕЛАЯ ДЮЖИНА

AF-41 – уникальный контроллер от Grimoire Assembly Forge для шутера Dudebro II.

12 ПЕРВОАПРЕЛЬСКИХ ПРИКОЛОВ, КОТОРЫЕ НАМ ЗАПОМНИЛИСЬ

Смех продлевает жизнь, а хорошая шутка нередко спасает положение. Место для юмора есть везде, в том числе и в индустрии электронных развлечений. Мы предлагаем тебе подборку из двенадцати первоапрельских приколов игровой тематики, которые нам запомнились. Все они выстроены по возрастанию «укатайности», так что самые уморительные ищи в конце. Правда, восприятие шутки зависит от чувства юмора автора, поэтому веселая дюжина скомпонована исключительно субъективно. Если тебе кажется, что шутки нужно переставить местами, можешь их вырезать и склеить страницы по новой. Мы не обидимся.

BeneP34 for Journal-plaza.net

01 ЗНАМЕНИТОСТИ ВМЕСТО КАМНЕЙ

Авторы популярной головоломки Bejeweled из компании PopCap Games решили порадовать своих поклонников новой версией игры – Celebrity Bejeweled. Все драгоценные камни в ней они пообещали заменить изображением звезд кино, телевидения, музыки и спорта, в имени которых так или иначе присутствуют названия камней. Например, вместо белых кристаллов в Celebrity Bejeweled используются портреты певицы Перл Бэйли и баскетболиста Эрла «Жемчужины» Монро. Разработчики признались, что хотели задействовать Опру Уинфри, но та отказалась официально сменить имя на Опал. Продавать Celebrity Bejeweled планировалось в фианитовой коробке по цене $2000 за копию. Дороговизна объясняется тем, что кроме игры покупателю были обещаны образцы ДНК знаменитостей для «домашних химических экспериментов, различных форм шантажа и продажи на eBay».

02 РОБО-ПОРНОГРАФИЯ

Студия Dejobaan Games решила отметить День Дураков анонсом игры 14. Drunken Robot Pornography. Учитывая, что предыдущим проектом компании был AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! – A Reckless Disregard for Gravity, порнографию с участием пьяного робота еще можно было бы даже принять всерьез. Однако описание новинки расставило точки над i. От лица гигантского робота игроку предлагалось крушить здания и убивать людей. Главной же целью было разбить мечты и разрушить жизнь первокурсницы Пенелопы Рэйндэнс, собирающейся стать нейрохирургом. Весь этот концентрированный бред Dejobaan Games обещала выпустить на PC в 2015 году. Разработчики даже назвали системные требования: процессор с частотой 3.5 ГГц, 6 Гб RAM, видеокарта с 16 Мб памяти и DirectX 12.

03 ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР 2.0

Первого апреля 2004 года информационный портал IGN выступил с сенсационным заявлением. Журналисты сообщили, что в руки к ним попала секретная документация, из которой следует, что Intel, ATI, IBM и крупные игровые издатели объединяют усилия. Вместе они создают платформу нового поколения – PC 2.0. Этот компьютер сможет свободно запускать игры для Xbox и PlayStation 2, будет совместим с консольными контроллерами и даже позволит своим владельцам участвовать в общих мультиплеерных матчах с обладателями консолей. Новая система с процессором от IBM по производительности сможет сравниться с Pentium 4 2.8 ГГц и будет оснащена 2 гигабайтами флеш-памяти. Жестким диском ее комплектовать не станут, так как пользователям не придется устанавливать игры, распространяемые на DVD. Предполагаемая цена PC 2.0 – $500, а размер – с небольшую коробку.

BrainP34 for Journal-plaza.net

04 ПИРАТСКАЯ КОНСОЛЬ BUCCANEER

К 1 апреля 2009 года сайту Unigamesity.com удалось получить шокирующие сведения. Журналисты связались с бывшим цифровым пиратом, не пожелавшим назвать свое имя. Он сообщил, что группа «флибустьеров» собирается выйти на легальный консольный рынок. Пираты вознамерились создать собственную приставку, которая всего за год обойдет по продажам всех конкурентов. Ее сила в универсальности. Благодаря многолетнему опыту нелегального копирования игр и модификации консолей энтузиасты смогли собрать систему, совместимую с проектами для PC, Xbox 360, PS3 и даже Wii. Продавать ее планируется по цене всего $50 за штуку, так что у соперников не будет и шанса. Приставку назвали Buccaneer.

05 ТАПИРЫ ПРОТИВ ПИНГВИНОВ

Студия Splash Damage анонсировала 1 апреля 2010 года свой новый проект – ураганный шутер Tapir Wars 3: It Just Got Chilly. Игра посвящена грандиознейшей войне в истории – противостоянию тапиров и пингвинов. Специально для Tapir Wars 3 авторы разработали несколько уникальных технологий, включая T.R.A.M.S. (Totally Repeatable Automatic Movement System). На русский язык название можно примерно перевести как «Абсолютно повторяющаяся автоматическая система движений». Новаторское изобретение призвано обеспечить игроку абсолютный покой. Благодаря T.R.A.M.S. ему не нужно терзать свой мозг поиском решений, запоминать клавиши управления да и вообще нажимать кнопки. Система сама просчитывает наиболее вероятные в той или иной ситуации действия пользователя и делает все за него. Вдобавок к стандартной комплектации Tapir Wars 3 разработчики пообещали выпустить Вегетарианское Издание. Оно обеспечивает покупателям ранний доступ к ролику бета-демоверсии и включает в себя, помимо игры, фигурку женской особи тапира в натуральную величину и съедобное сено. Все это поставляется в фирменном деревянном ящике.

06 ПРОДУКТОВЫЙ ИГРОВОЙ МАГАЗИН

Издание MCV опубликовало заметку о новой инициативе сети игровых магазинов GAME. Наряду с продуктами индустрии электронных развлечений там якобы начнут продавать еще и обыкновенные, пищевые и бытовые продукты. В качестве эксперимента на полках рядом с играми сначала появятся фрукты, овощи, основные товары для дома и презервативы (геймеры тоже люди). Администрация обещает скидки держателям дисконтных карт и различные акции на сезонные овощи. Если торговля пойдет бойко, то ассортимент расширят за счет готовых блюд, резаного мяса и замороженных продуктов. В перспективе не исключены даже появление при магазинах небольших пекарен для производства хлебобулочных изделий и продажа свежей рыбы. О своей основной клиентуре руководство GAME не забудет. Со временем магазины предложат покупателям товары, ориентированные специально на «хардкорных геймеров». Это лапша быстрого приготовления, чипсы, каша и крем от прыщей.

BemeP34 for Journal-plaza.net

07 БРЕ(Н)ДОВЫЕ ТОВАРЫ ОТ ДЕКАРДА КАИНА

Компания Blizzard в честь 1 апреля предложила поклонникам Diablo эксклюзивные фирменные товары. Первый – мантия достопочтенного архивариуса Декарда Каина (Deckard Cain), изготовленная из «мягкой ворсистой флисовой ткани». Разработчики уверяют, что в ней игрок никогда не замерзнет, а Проймы Абсолютной Свободы Движений позволят ему свободно перемещать по столу мышь, не путаясь в одежде. Мантия представлена в двух вариантах: магическом голубом для детей и бландеборском буром для взрослых. К эффектному и практичному одеянию прилагается еще и эргономичная подушка в стильном оформлении. Она, согласно официальному описанию, поможет как следует выспаться после проведенной за игрой ночи. Правда, разработчики предупреждают, что подушка может быть проклята, и снимают с себя ответственность за возможное похищение души в результате контакта с демоническими кастами.
Второй бре(н)довый товар – система GPS-навигации с голосом самого Декарда Каина. Мудрый архивариус не только укажет дорогу, но и предупредит об угрозе. К примеру, среди реплик есть такая сентенция: «Красным цветом отмечено место, таящее смертельную опасность. Не останавливайся!» Единственный недостаток навигатора – Декард Каин, будучи человеком немолодым, иногда заговаривается. Пустившись в пространные воспоминания о своем бурном прошлом, он забывает вовремя указать поворот.

08 СИМЫ-ФЕРМЕРЫ

В 2004 году американское издательство Aspyr Media выпустило на 1 апреля пресс-релиз с анонсом нового дополнения для The Sims. Получив права у Electronic Arts, компания якобы взялась за разработку The Sims: Milkin' It!. В новой игре авторы обещали вернуть виртуальных человечков к истокам, поближе к земле, открыв для них мир увлекательного сельского хозяйства. В Milkin' It! героям предстояло выращивать злаки и овощи, доить коров, пускать на мясо цыплят и собирать яйца из-под кур. В конце сезона результатами своих трудов предполагалось хвастаться на ярмарке, где жюри выбирало хозяина самой толстой свиньи и самой большой тыквы. Aspyr особо подчеркивала, что ее игра верна традициям серии, и успех сельской жизни персонажа напрямую зависит от отношений с фермером, его женой, гастарбайтерами и фермерской дочкой. Наконец, дополнение Milkin' It в пресс-релизе называлось лишь началом. В будущем компания обещала выпустить эпизод, посвященный Второй мировой, и игру The Sims: Underground о криминальной жизни симов. Все это было до выхода The Sims 2: Seasons с персональными огородиками и задолго до анонса «The Sims 3: Карьера».

ИЗДАНИЕ MCV ОПУБЛИКОВАЛО ЗАМЕТКУ О НОВОЙ ИНИЦИАТИВЕ СЕТИ ИГРОВЫХ МАГАЗИНОВ GAME. НАРЯДУ С ИГРАМИ ТАМ ЯКОБЫ НАЧНУТ ПРОДАВАТЬ ЕЩЕ И ОБЫКНОВЕННЫЕ, ПИЩЕВЫЕ И БЫТОВЫЕ ПРОДУКТЫ. В КАЧЕСТВЕ ЭКСПЕРИМЕНТА НА ПОЛКАХ СНАЧАЛА ПОЯВЯТСЯ ФРУКТЫ, ОВОЩИ, ОСНОВНЫЕ ТОВАРЫ ДЛЯ ДОМА И ПРЕЗЕРВАТИВЫ.

Елена P34 for Journal-plaza.net

09 ДЕЛЬФИНЫ-ДИВЕРСАНТЫ

В апреле 2010 года издательство Sega заявило о своем намерении продолжить развитие серии Ecco в новом направлении. Компания сообщила о разработке шутера Ecco: Water Wars 2 – «такого классного, что первая часть ему не нужна». По сюжету знаменитый дельфин Экко был пленен и попал в дельфинарий, где его заставляли потешать толстых туристов. Но когда он узнал, что на территорию его родной стаи ворвались русские субмарины, разыскивающие раритетную подписанную копию Sega Bass Fishing, Экко бежал. Заодно он украл человеческие технологии, вооружил свой отряд из восемнадцати с половиной дельфинов и объявил войну человечеству. От лица Экко игрок в Ecco: Water Wars 2 должен топить рыбацкие суда и круизные лайнеры.

10 ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ДИПЛОМАТИЯ

По случаю 1 апреля 2010 года компания 2K Games раскрыла новые подробности о глобальной стратегии Sid Meier's Civilization V. Специально для пятой части именитой серии разработчики готовят уникальный режим – «Экстремальную дипломатию». Он пригодится, если разрешить межгосударственный конфликт не удалось ни переговорами, ни даже войной. При использовании «Экстремальной дипломатии» лидеры двух стран выясняют отношения друг с другом лично. Специальная версия игры будет даже укомплектована восьмикнопочным джойстиком, упрощающим управление в драке. Каждый из великих правителей сможет обрушить на противника не только обычные удары, но и особые коронные приемы. У Чингисхана это Душ из стрел, у Цезаря – Реверсивное убийство, а у Клеопатры – Фаланга Леопардовой армии.

ЭТО НЕ ШУТКА

Некоторые компании специально делают сомнительные заявления 1 апреля, чтобы заставить аудиторию поломать голову. Так, именно в День Дураков Rockstar рассказала об особенностях сексуальных утех в Grand Theft Auto IV. Разработчики заявили, будто ночные бабочки смогут обслуживать клиента тремя способами на выбор. Даже от Rockstar такая дерзость казалась маловероятной, и многие приняли откровение за шутку, но теперь-то мы знаем – авторы ничуть не грешили против истины. Похожая ситуация сложилась с новостью о «кошке-глушителе». Первого апреля 2008 года сайт Gopostal заявил, что насадка для оружейного ствола в виде кота поступит на вооружение армии. Как выяснилось, речь шла о вполне реальном маскировочном приспособлении, стилизованном под кошку и предназначенном для новой винтовки.

BeneP34 for Journal-plaza.net

11 ВМЕСТО ВОЙНЫ – KOLCHOZ

В апреле 2009 года студия Bohemia Interactive объявила на своем форуме о решении внести изменения в тактический экшн ARMA II. Авторы знаменитой Operation Flashpoint: Resistance и ArmA: Armed Assault обратили внимание на мирную жизнь. Разработчики сообщили, что под давлением глобального экономического кризиса, а также из-за усилившейся конкуренции в жанре военных игр они изменили дизайн и название ARMA II. Игру в дальнейшем следовало величать FARMA II, поскольку из военного симулятора она превратилась в симулятор фермера. При этом авторы использовали прежние наработки, так что коровам, собакам и овцам достался искусственный интеллект, изначально проектировавшийся для управления пехотой в боевых условиях. Однако сражений в FARMA II не предвидится. Вместо этого игрокам предлагают развивать ферму, основать собственный «Kolchoz» и захватить пищевой рынок вымышленной страны Чернарусь.

12 КОНЦЕПТКАР KIA KEE_WII

Автоконцерн Kia Motors анонсировал 1 апреля 2008 года свой новый, по-настоящему революционный автомобиль – Kia KEE_wii. Новинка в корне меняет представление о культуре и способах вождения. Компания настаивает, что управлять машиной можно уже в возрасте восьми лет, при этом совсем не обязательно сидеть на водительском месте. Расположившись на любом, даже на заднем сиденье, водитель использует для управления беспроводной кинетический контроллер Wii Remote с «нунчакой». Неизвестно, нужно ли подключать к автомобилю саму консоль Wii, зато есть сведения об основополагающих технологиях, заложенных в концепт. Это Dynamic On-Road Kinetics (DORK, в переводе с английского – глупец), Full Orthopedic Operating Logic (FOOL, то есть дурак) и Independent Driver Input Operating Technique (IDIOT, в переводе не нуждается). ■

АВТОКОНЦЕРН KIA MOTORS АНОНСИРОВАЛ НОВЫЙ РЕВОЛЮЦИОННЫЙ АВТОМОБИЛЬ – KIA KEE_WII. В КОНЦЕПТ ЗАЛОЖЕНЫ ТАКИЕ ТЕХНОЛОГИИ, КАК DYNAMIC ON-ROAD KINETICS (DORK, С АНГЛ. – ГЛУПЕЦ), FULL ORTHOPEDIC OPERATING LOGIC (FOOL – ДУРАК) И INDEPENDENT DRIVER INPUT OPERATING TECHNIQUE (IDIOT, В ПЕРЕВОДЕ НЕ НУЖДАЕТСЯ).

Взлом34 for Journal-plaza.net

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Надпись на табличке: остерегайтесь попугая.

2 В продаже имеется широкий ассортимент глазных повязок.

3 Пираты умудрились где-то достать современный дорожный знак.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

Воодушевленная успехом The Secret of Monkey Island: Special Edition компания LucasArts готовит ремейк второй части игры. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge предстанет в высоком разрешении и с улучшенным звуковым оформлением. В частности, все персонажи в Special Edition будут озвучены. В новую версию игры также войдут комментарии от создателей оригинального проекта – Роба Гилберта, Тима Шафера и Дэйва Гроссмана. Впервые мир увидел Monkey Island 2 в 1991 году. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/monkeyisland2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

ВетерР34 for ... -plaza.net

1 Безумным дизайном трассы напоминают маршруты из Pure.

2 Занимаясь экстримом в реальной жизни, не забывай про шлем!

3 Название игры пишется со строчной буквы.

NAIL'D

Польская студия Techland от вестернов вернулась к гонкам. Последним ее проектом был шутер Call of Juarez: Bound in Blood, но ранее компания уже затрагивала тему автоспорта в Xpand Rally и GTI Racing. В этот раз ее внимание приковано к мотоспорту. В nail'd любителей экстрима ждут гонки на мото- и квадроциклах по 16 живописным трассам на лоне природы, в том числе в национальном парке Йосемити в Калифорнии. Кроме одиночного режима запланирован мультиплеер для 12 человек с глобальным рейтингом игроков. ■

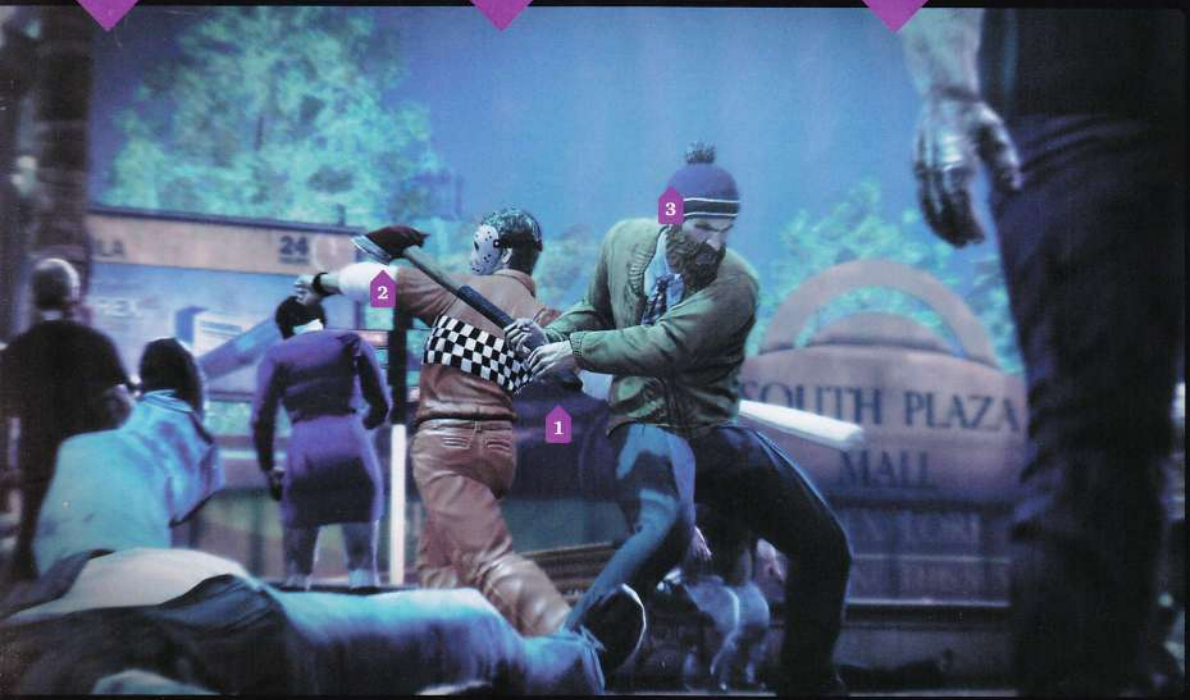
- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Techland
- **ИНТЕРНЕТ:** www.naildgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 4 квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

Betap34 for Journal-plaza.net

1 В Dead Rising 2 драться с зомби можно вдвоем.

2 В качестве оружия используется любой инструмент.

3 Герои собрались произвести впечатление на зомби.



DEAD RISING 2

Разработчики Dead Rising 2 из канадской студии Blue Castle Games вышли на финишную прямую – релиз экшна состоится уже в августе. В настоящее время авторы отлаживают недавно анонсированный режим совместной игры. Бить, резать, расстреливать и давить зомби в Форчун-сити можно будет вдвоем с приятелем. На момент первой демонстрации «кооператива» общественности никаких специальных режимов и приемов для двух пользователей в игре еще не было, но в финальной версии они наверняка появятся. ■

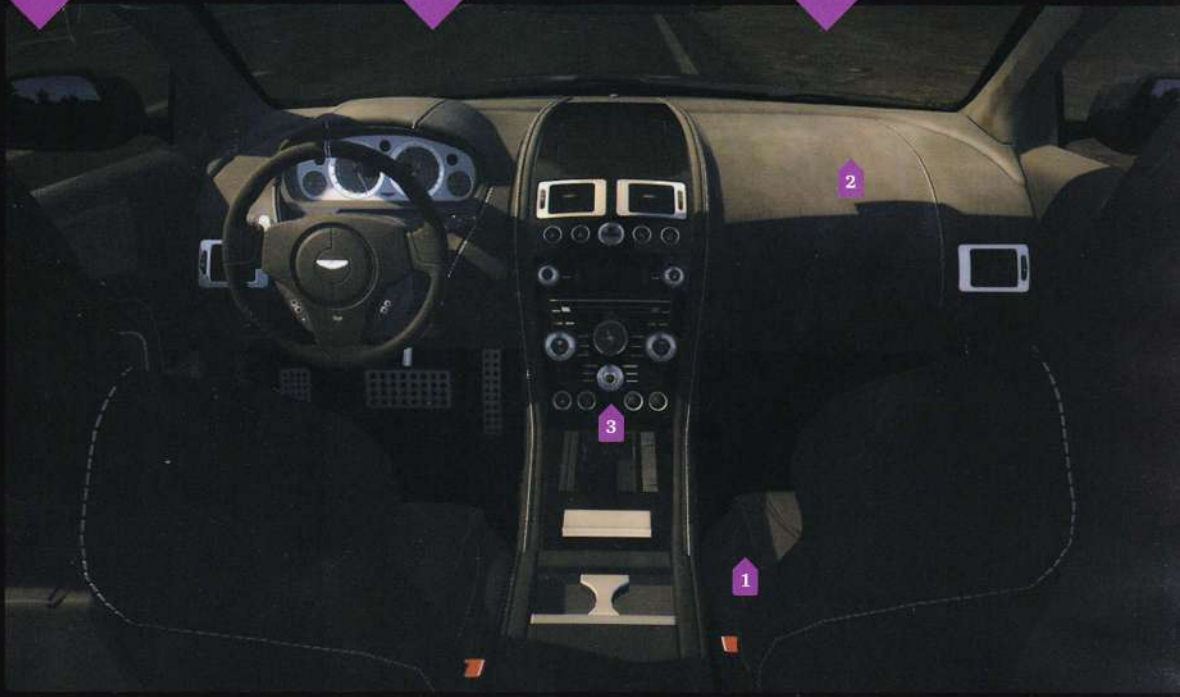
- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Castle Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.capcom-europe.com/games/Dead-Rising-2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 31 августа 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** превью в №7 (67)

BeneP34 for Journal-plaza.net

1 Ровные строчки – признак роскошного кожаного салона.

2 Даже на картинке материал торпедо кажется мягким и дорогим.

3 Интерьер каждого автомобиля воспроизведен в мельчайших деталях.



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Atari и Eden Games анонсировали Test Drive Unlimited 2 в марте и собираются выпустить игру в сентябре. Гонки в сиквеле будут проходить на двух островах. Компанию Ибице составит усовершенствованная версия знакомого по первой части Оаху, на котором появится множество новых маршрутов, проложенных в том числе и по бездорожью. Однако своим ходом перебраться с одного острова на другой не удастся – придется ехать в аэропорт. Зато внутри домов персонажи смогут прогуливаться на своих двоих. ■

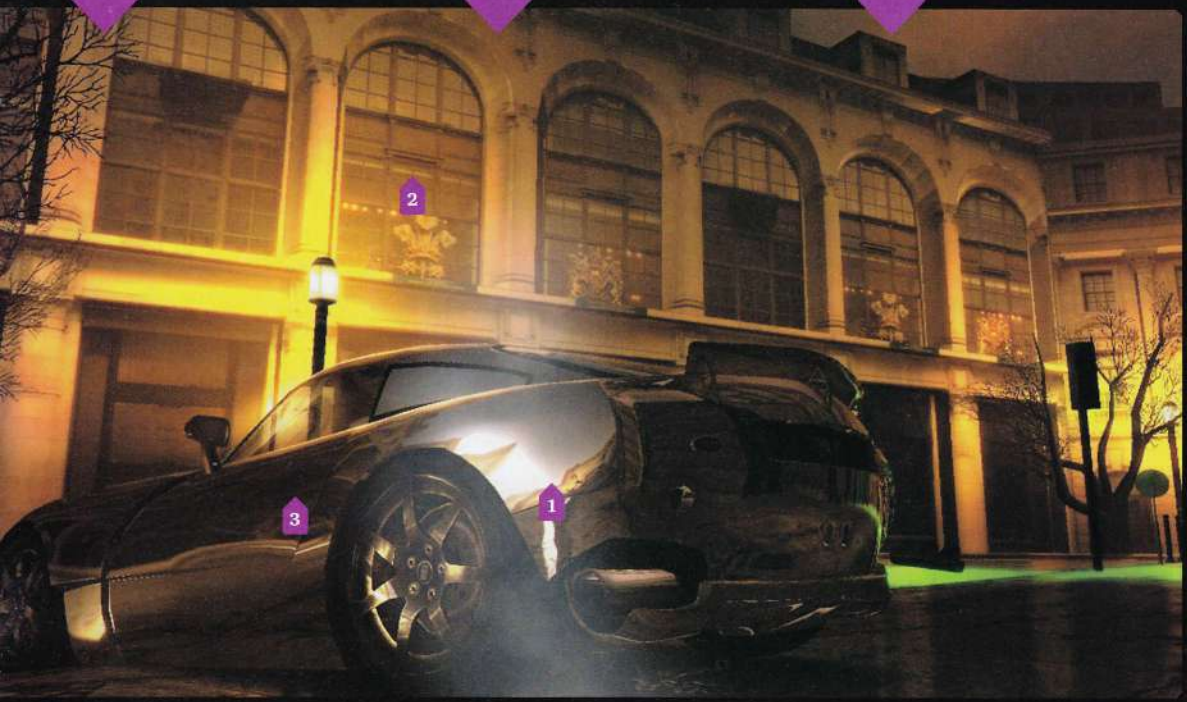
- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eden Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.testdriveunlimited2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

Вепр34 for gameplaza.net

1 Зеркальная краска неплохо маскирует автомобиль.

2 В таких особняках обычно плетутся глобальные заговоры.

3 Разработчики забыли нарисовать ручку на двери?



THE HEAVY

The Heavy – это гоночная игра, которую голландская студия Team6 Game Studios создает на основе одноименного британского фильма режиссера Маркуса Уоррена. Картина принадлежит к жанру политического криминального триллера, и разработчики полны решимости передать ее атмосферу в игре. По словам директора Team6 Ронни Нелиса, проект будет мрачным, жестоким и насыщенным стремительным действием. Разработчики также уверяют, что он «предложит гораздо больше, чем среднестатистическая игра по фильму». ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team6 Game Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.team6-games.com/games/The-Heavy-55
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

BeneP34 for Journal-plaza.net

NUCLEAR DAWN

Идея скрестить шутер со стратегией не первое десятилетие будоражит умы разработчиков. Студия InterWave предлагает свой вариант этого эксперимента. В Nuclear Dawn солдаты четырех разных классов сражаются друг с другом, как в обычном шутере от первого лица. Командир тем временем раздает указания, направляет разведчиков, ищет ресурсы, строит базу и проводит исследования. На него же возлагаются обязанности по планированию стратегии и тактики борьбы с врагом. Строится все это на движке Source. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** FPS/RTS
- **РАЗРАБОТЧИК:** InterWave Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nucleardawnthegame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

Вечер34 for Journal-plaza.net

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Анджей Сапковский – известный польский писатель, публицист. Автор цикла романов о Геральте из Ривии

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
The Witcher 2: Assassins of Kings
ЖАНР:
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК:
CD Projekt RED
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ИНТЕРНЕТ:
www.thewitcher.com
ДАТА ВЫХОДА:
весна 2011 года

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

АНТИГЕРОЙ

Первый «Ведьмак» был удивительной игрой. Секс и насилие, фэнтези и средневековье, сказка и почти историческая аутентичность – все уживалось в ней в странной гармонии. Пожалуй, главное, что удалось разработчикам из CD Projekt RED, это перенести в цифровой мир не только историю, но и дух книг Анджея Сапковского. А также циничного главного героя – Геральта из Ривии.

А ведь «Ведьмак» был еще и превосходной RPG. Очень традиционной, но с инновационной боевой системой; на старом движке Aurora, но с прекрасной для 2007 года графикой; совсем без путешествий по открытому миру, но с нелинейностью, приблизиться к которой до сих пор мало кому удалось. Одним словом, «Ведьмак» был игрой очень противоречивой, причем противоречивой всегда в хорошем смысле.
С момента российского анонса игры «Ведьмак 2: Убийцы королей» на прошлом «ИгроМире» минуло уже пять месяцев – и только сейчас состоялся официальный международный анонс, подтвердивший дату релиза. Про консольные версии CD Projekt пока говорить отказываются, а про римейк первого «Ведьмака» для приставок (на Xbox 360 и PlayStation 3 игра должна была выйти с подзаголовком The Rise of White Wolf, улучшенной графикой и переделанной боевой системой) уже и вовсе ничего не слышно. По последним данным, проект заморозили, чтобы сконцентрировать все усилия на сиквеле.

Мы сначала приняли этот скриншот за рисунок – иногда «Ведьмак 2» выглядит слишком хорошо, чтобы быть правдой.

УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Ведь судя по тому, что мы видели во время закрытого показа на прошлом «ИгроМире», на консолях новому «Ведьмаку» просто не место: банально не хватит мощности. CD Projekt делают настоящий PC-эксклюзив, который будет по полной программе использовать возможности платформы. Разработчики говорят об огромном мире (будет ли он полностью открыт для исследования или частично – пока под вопросом), текстурах высокого разрешения с normal mapping и paralax mapping (не спрашивайте у нас, что это такое, спрашивайте лучше у Wikipedia), а также о фантастически красивом освещении и атмосферных эффектах. В последнем мы убедились лично: ветер, облака и дождь выглядят просто

BeneP34 for gamesplaza.net

В ИГРЕ БУДЕТ САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ДРАКОН. ГИГАНТСКИЙ. ОГНЕДЫШАЩИЙ. ВОЗМОЖНО, ДАЖЕ НЕ ОДИН.

потрясающе, особенно здорово смотрятся тени от облаков и пробивающийся сквозь них солнечный свет. Разумеется, речь идет о полностью динамических тенях и освещении. При этом игра уже сейчас вполне комфортно себя чувствует на видеокартах класса GeForce 8800GT и выдает какой-то совсем уже неприлично высокий FPS на GTX 260 (о железе ATi никакой информации нет, но мы уверены, что можно будет говорить о схожей производительности). При этом новый движок означает еще и избавление от надоедливых загрузок: «Ведьмак 2» будет загружать всю область только один раз, а в любые здания или городские кварталы можно будет заходить без утомительного рассматривания полосы «loading».

Убийцы королей собственной персоной.

ПИСЬМА ИЗ ВЫЗИМЫ

А сами города оживут. NPC будут выполнять свои дела – никакого заранее установленного расписания у них нет, будет, скорее, некий набор приоритетов, в соответствии с которым AI станет принимать решения, что именно ему сделать в тот или иной момент. Улучшится и реакция персонажей на действия Геральта. Например, в демоверсии волей разработчиков герой активировал знак Аард (ведьмаковский аналог Force Push) и разбил несколько бочек телекинезом (за физику теперь отвечает движок Havok, так что даже мелкие разрушения выглядят эффектно). Вокруг места происшествия немедленно собралась толпа зевак, а Геральт тут же начал ловить внимательные взгляды охранников.

Все диалоги во втором «Ведьмаке» будут происходить куда более кинематографично, здесь игра по постановке приближается к Mass Effect 2: камера будет выхватывать различные ракурсы, а лицевая анимация значительно улучшится. Все это и многое другое стало возможно благодаря богатому инструментарию движка RED Engine – в случае «Ведьмака 2» речь идет не только о графическом рендере, но и о полноценном наборе для быстрого и эффективного создания нелинейных миссий, диалогов и сюжетных развилок. В CD Projekt говорят, что новый движок, пришедший на смену Aurora из первой Neverwinter Nights, позволяет им в несколько раз сократить время разработки скриптов и вносить все необходимые изменения прямо «на лету». Поэтому «Ведьмак 2» станет еще масштабнее и вариативнее первой части.

По поводу масштаба беспокоиться не приходится: раньше фанаты жаловались, что боссы в «Ведьмаке» какие-то не слишком

Работа над «Ведьмаком 2» началась сразу после отправки первой части в печать, а RED Engine начали разрабатывать еще раньше. После выпуска оригинальной игры значительная часть команды сразу переключилась на сиквел, тогда как остальные занимались патчами и сделали «Дополненное издание». Также, по слухам, для «Ведьмака» планировался полноценный сюжетный аддон, но он был отменен по финансовым соображениям.

В джунглях водятся монстры, похожие на Утопцев из первой части.

В городах полным-полно народу, а в почти каждый дом можно будет зайти – не отвлекаясь на подзагрузки.

ФАКТЫ: 1 новый движок | 2 новых злодея | 1 важный ПК-эксклюзив

Взято с сайта Gamesplaza.net

большие и страшные, поэтому CD Projekt учли пожелания игроков в самой решительной форме. Во-первых, в игре будет дракон. Гигантский. Огнедышащий. Возможно, даже не один. Во-вторых, мы уже видели один невероятно масштабный «босс-файт»: впечатляющих размеров кракен, у которого Геральт сначала по очереди отрубал все щупальца (при этом со стороны игра выглядела восточноевропейской версией God of War), затем легким движением руки обрушивал на него целую скалу и, наконец, добивал динамитом. Кракена было очень жалко.

НА НОЖАХ

Кстати, о добиваниях. Они теперь основаны на Quick Time Events и стали интересным дополнением к классической боевой системе «Ведьмака», основанной на ритмичном «закликивании» противников. В определенный момент вам могут предложить провести такое добивание, выполнив нажатие комбинации кнопок – камера в это время покажет все необходимые ракурсы и фонтаны крови. Второй «Ведьмак» по-прежнему остается очень жесткой и взрослой игрой.

При слове «взрослой» разработчики смеются, готовясь к вопросу о возможных любовных линиях, эротике и всем том, что делало первого «Ведьмака» такой «Adult-Oriented Game». Никаких коллекционирований карточек с обнаженными девушками, кажется, больше не будет – но разработчики решили зайти еще дальше. В одной из показанных журналистам сцен Геральт и Трисс (рыжая волшебница из первой части, у которой с Ведьмаком есть общее, ммм, прошлое) оказались заперты в эльфийской ловушке. Сразу встал вопрос – должны ли они подождать помощи или же попытаться сбежать. Естественно, Геральт выбрал первый вариант. Слово за слово… и вот уже Трисс демонстрирует одну из самых нео-

Геральт начнет свое путешествие в компании старой знакомой – Трисс Мерингольд.

Джунгли во втором «Ведьмаке» особенно удались.

АЛЬФА-ВЕДЬМАК

Первая информация о втором «Ведьмаке» появилась, когда в сеть «утек» видеоролик с закрытой презентации игры для партнеров CD Projekt. Вот несколько особенностей, которые раскрыла презентация.

Огромный огнедышащий дракон был призван продемонстрировать достоинства нового игрового движка, в частности – динамическое освещение.

Черновой вариант реализации диалогов. Возможности выбрать реплику в демонстрации не было.

Боевая система обещала стать еще брутальнее.

Была представлена система добиваний, основанных на Quick Time Events

За физику в игре отныне отвечает движок Havok.

Демонстрация улучшенного поведения NPC: эти солдаты сейчас занимаются строевой подготовкой.

BeneP34 for Journal-plaza.net

бычных своих магических способностей: лишает себя одежды. Волшебница ныряет в бассейн, Геральт следует за ней, экран – по понятным причинам – темнеет.

РАСОВАЯ НЕНАВИСТЬ

Последнее, о чем стоить сказать, это сюжетная завязка, которую разработчики раскрыли совсем недавно. Как известно, в мире Ведьмака есть не только люди, эльфы и гномы, но и крайняя расовая нетерпимость между ними. Иными словами, эльфы ненавидят людей, люди ненавидят эльфов – и все они втайне очень сильно желают друг другу долгой и мучительной смерти. «Ведьмак 2» представит сразу двух злодеев, которым на руку такая классовая борьба: эльфа Иорвета (Iorveth) и человека, которого называют Кингслеером (Kingslayer, убийца королей). Эти двое заключают непростой договор (их разговор представлен в дебютном трейлере игры), чтобы стравить два народа раз и навсегда – хотя истинные их мотивы на данный момент остаются загадкой. Как остается и загадкой дата выхода – в ранние обещания CD Projekt выпустить игру в конце 2010 уже с трудом верится. Весна 2011 года кажется нам куда более правдоподобной датой, и поляки косвенно ее подтверждают. За год во втором «Ведьмаке» наверняка многое изменится – графика станет еще лучше, а боевую систему обещают довести до совершенства. Смешанные эмоции вызывают отчеты западных журналистов, которым недавно показывали рабочую версию игры с ранней редакцией новой боевой системы – там было что-то вроде брутальных столкновений в реальном времени, а это далеко не классическая система «кликов» в нужный момент. При этом три боевых стиля будут сохранены – заверяют разработчики наших западных коллег. Возможно, все еще успеет тысячу раз поменяться, но мы почему-то уверены в одном: CD Projekt знают, что делают. И единственное, чем «Ведьмак 2» может нас огорчить, – тем, что он не выйдет в этом году. ■

НИКАКИХ КОЛЛЕКЦИОНИРОВАНИЙ КАРТОЧЕК С ОБНАЖЕННЫМИ ДЕВУШКАМИ БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ – РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ ЗАЙТИ ЕЩЕ ДАЛЬШЕ.

Beliar234 for Journal-plaza.net

Автор:
Сергей Думаков

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

МОЛЧАТЬ, СОБАКИ!

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** ghostrecon.uk.ubi.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2010

Россия, ближайшее будущее: заснеженные московские улицы, хмурое небо, грязный воздух; плакаты с рекламой хоккейного матча «Англия – СССР»; демонстранты с растяжками «свободи и демократию»; лысый дегенерат в военной форме, разгоняющий толпу криками «Молчать, собаки!» – если бы Тома Клэнси не существовало, этот мир определенно был бы на порядок скучнее. Этот бодрый бумагомарака каким-то образом умудрился сделать так, что проморолик амбициозного проекта Ubisoft (снятый, между прочим, с живыми актерами!) не раздражает, а греет душу: ах, если бы все на самом деле было бы так! Пусть писатель и не имеет отношения к игре Ghost Recon: Future Soldier, которая грозится взорвать сознание игроков этой осенью: всей этой изумительной белиберды хватало еще в «Охоте за Красным октябрем» восемьдесят четвертого года.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Игра, между тем, впервые, пожалуй, за всю долгую историю серии вплотную приблизилась к первоисточнику: GRFS, не стесняясь никого и ничего, эксплуатирует все более или менее значимые FPS-тренды последнего времени и лихим гусарским жестом рвет отношения со своим интеллектуальным прошлым. Да-да, отныне вся фирменная «призрачная» тактика сводится к воспетой Battlefield: Bad Company 2 полуаркадной системе отрядов: разработчики игры внимательно следят и за творчеством студии DICE, и за финансовыми успехами Modern Warfare 2. Ветераны этих хитов будут чувствовать себя в GRFC как дома; все остальные... да кому они, эти остальные вообще нужны – правда, Ubisoft?

Дело в том, что Future Soldier стал быстрее, ярче и контактней. На практике это означает, что противники больше не будут выяснять отношения, находясь в кустиках по разным концам локации: да здравствует динамика и ближний бой. На скриншотах мы видим до боли знакомую архитектуру – небольшие домики вдоль извилистой дороги, контейнеры в морском порту, узкие городские проулки: такую высокую концентрацию урбанистических объектов на небольшом клочке пространства больше ожидаешь увидеть в рапидной Battlefield, нежели во вдумчивой Ghost Recon. Впрочем, «быстрее» – не значит «хуже». Наверное. В любом случае, кардинальная смена тактической модели уже одобрена и утверждена.

КАК В ЖИЗНИ

В пресс-релизах и интервью основной упор авторы игры делают на крайнюю степень реалистичности, которая будет отличать GRFC от конкурентов: история о сверхлюдях (их вполне официально называют «F-16 в ботинках») в боевых экзоскелетах с ракетницами, вшитыми в плечи, оказывается, целиком и полностью основывается на военной программе Соединенных Шта-

BeneP34 for gameland.kz.net

Боевой дрон – отличное прикрытие: обладая огромной огневой мощью и чрезвычайной мобильностью, эта машина способна стать основной штурмовой единицей отряда.

тов Америки «Солдат будущего две тысячи тридцать». В рамках этой программы уже разработаны прототипы того самого экзоскелета и большей части вооружения, которое будет использоваться в игре. В частности, уже проходит испытания опытный образец системы оптического камуфляжа, который делает бойца невидимым для окружающих (как кто-то верно заметил, солдат в таком обмундировании очень похож на пехотинца из Halo). Некоторые приборы так и вовсе проходили обкатку во время недавних вооруженных конфликтов в Ираке и Афганистане! Так что никакой фантастики – даже когда американские гости на кадрах демонстрационного ролика буквально растворяются в воздухе.

Для того чтобы показать всю эту красоту, сценаристами игры была придумана не менее реалистичная, свежая история о захвате власти в России (сюрприз) ультра-националистами. На удивленные вопросы аудитории Ubisoft отвечает убойным нюансом: повествование будет вестись сразу от нескольких лиц одновременно – игроку дадут побыть в шкуре и воина русского сопротивления, и охранника опального российского президента. Будут ли в игре драматические убийства главных героев – не уточняется, но с таким настроем возможно всякое: ведь есть же в пресс-релизе строчка о том, что «уникальные возможности экзоскелета позволят бегать, уворачиваться и наносить удары мощнее и быстрее»! Как мы уже говорили чуть выше, стеснение авторам GRFC вообще не свойственно.

ПУСТЬ ВЕЧНО МОЙ ДРУГ ПРИКРЫВАЕТ МНЕ СПИНУ, КАК В ЭТОМ ПОСЛЕДНЕМ БОЮ

Восстанавливать «свободи и демократию» поручено отряду из четырех «солдат будущего». Главного из них зовут Эдуард Каченко (Kachenko в оригинале; Кащенко? – вполне возможно), он американец с русскими корнями; напарники – «яркие, характерные, персонифицированные персонажи» – словно прямиком пришли из игры, название которой мы и так уже употребили в этом материале возмутительное количество раз. Деление на классы не совсем стандартное – инженер, штурмовик, снайпер... и автоматический дрон по кличке Пес, который больше всего похож на маленький танк на колесах (вот это по-настоящему интересно); игроки смогут использовать укрытия как в Gears of War и входить в особый режим «спина к спине» как в консольной Army of Two. Последний момент особенно важен в сетевых баталиях: специальная сортировочная система отправляет новичка в компанию к более опытному бойцу, один из них становится ведущим, другой прикрывает тыл, управляя одним лишь огнестрельным оружием. Это, как утверждается, экономит кучу времени и позволяет салагам участвовать в битве наравне с ветеранами – звучит весело, и если реализация этого механизма будет достойной, то хотя бы в этом компоненте GRFS будет оригинальна. Кстати говоря, уже сейчас можно сказать, что онлайновым сражениям во Future Soldier будет недоставать масштаба – максимальное количество участников составляет всего лишь по восемь человек (и дронов) с каждой стороны.

Разумеется, GRFS выглядит невероятно красиво – и, разумеется, в нее хочется сыграть уже сейчас. Эта беспроигрышная комбинация из Crysis, Battlefield, Modern Warfare и еще полудюжины ААА-проектов, конечно, имеет весьма отдаленное отношение к бренду Ghost Recon – и да, у штурмовика действительно есть винтовка, которая может по желанию трансформироваться в дробовик, гранатомет и «устройство для выбивания дверей» – но, в конце концов, почему бы и нет? Реальный «солдат будущего» в вымышленной советской стране середины двадцать первого века – это как минимум забавно, а за толику самоиронии игре можно будет простить вообще почти все. Ждем осени! ■

Бойцы отряда «призраков» буквально напичканы электроникой: как утверждают авторы программы «Солдат будущего 2030-», визор шлема одновременно является консолью управления всего костюма.

Усиленный подкат в действии: противник не успел и моргнуть.

Немыслимая еще недавно для Ghost Recon картина: прямой контакт с тяжелой бронированной техникой!

ФАКТЫ: **4** игровых класса | **16** игроков в сетевой игре одновременно | **1** вмонтированная в костюм ракетная установка

Beta-P34 for Journal-plaza.net

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джо Мадурейра (Joe Madureira) – автор комиксов, креативный директор Vigil Games

Автор:
Иван Сапров

DARKSIDERS

ПОСТАПОКАЛИПСИС ОТ АВТОРА КОМИКСА ПРО ЛЮДЕЙ ИКС

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.darksiders.com
ДАТА ВЫХОДА: июнь 2010 года

Заниматься портированием консольных игр на персональные компьютеры – почти всегда значит идти на какой-никакой, но все-таки риск. В особенности, если эти игры принадлежат к не самым популярным в народе жанрам – например, JRPG, файтингам или hack'n'slash. Как полагают в компании THQ, в случае со слэшером Darksiders этот риск более чем оправдан. Приставочная версия игры разошлась тиражом свыше 1 миллиона 300 тысяч копий, и это, по мнению издательства, далеко не предел. Такой же успех они предрекают и ПК-версии игры, релиз которой запланирован на лето.

Каменные демоны – вовсе не самое страшное, с чем предстоит столкнуться в игре...

БИБЛИЯ В КАРТИНКАХ

Перед написанием этой статьи мы упорно боролись с соблазном включить Darksiders на приставке, изучить ее вдоль и поперек и подготовить полновесную рецензию с маленькой пометкой где-нибудь в конце: «Эта игра еще не вышла, но выйдет, и выйдет точно такой, какой мы ее тут описали». В итоге, конечно, было решено оставить обзор до официального релиза. Однако игру мы все равно посмотрели, так что теперь делимся своими впечатлениями.

Darksiders рассказывает об одном из Четырех всадников Апокалипсиса, Войне (War), который по воле высших сил – Обугленного совета (The Charred Council) – охраняет баланс сил на земле. В один прекрасный день, когда баланс этот оказался нарушенным, Война призывается в мир людей, чтобы восстановить равновесие между добром и злом. С поставленной задачей он не справляется, за что его приговаривают к казни. Вымолив прощение, Война возвращается в нашу реальность, чтобы доказать свою профпригодность, а также восстановить справедливое равновесие сил.

...куда опаснее демоны летающие.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

На создание истории разработчики не пощадили ни времени, ни собственной фантазии. Банальный на первый взгляд сюжет в Darksiders усердно пытается держать в напряжении – иногда даже получается. Конечно, до уровня серьезной драмы разработчики не дотянули: их история больше похожа на классический голливудский кинофильм о войне добра со злом, однако и это совсем неплохо.

Моду использовать огнестрельное оружие Война наверняка перенял у Данте из Devil May Cry.

ИЗОБРЕТАЯ ВЕЛОСИПЕД

А теперь впечатление главное: Darksiders – это игра-компилятор. Как и в подобной литературе, тут нет ни одной оригинальной идеи. Все, что могут нам предложить разработчики, – это десяток заимствований из других игр. Цитаты из Devil May Cry, копирования консольных God of War и Shadow of the Colossus и даже наглое пародирование Portal тут самое обычное дело. Так что будь готов бороться с чувством дежавю.

В остальном перед нами классический слэшер, но с открытым миром (хотя свободы все равно не дадут, идти нужно туда, куда велят, а второстепенных квестов нет). Перемещаясь по довольно большим локациям, Война расправляется с толпами демонов при помощи огромного меча, огнестрельного оружия, спецприемов, эффектных добиваний, а иногда герой и в демона превращается. В конце почти каждого уровня Война сражается с «толстым» боссом размером с пятиэтажный дом, а ближе к финалу наш герой начнет использовать своего коня – дальнейшее правосудие будет зачастую вершиться в седле.

Львиную долю претензий вызвала графика. На фоне безупречной консольной новинки God of War 3, в которой тщательно прорисована каждая мышца, капля пота и каждый ноготок главного героя, Darksiders выглядит как проект из прошлого. Некоторые журналисты, к слову, так и написали: «Darksiders выглядит как рядовой экшн для PlayStation 2». Мы с этим утверждением, конечно, не согласимся, но стоит признать, что дыма без огня не бывает, и определенные проблемы в графическом оформлении игры есть. Конечно, разработчики обещают многое исправить: заметно подретушировать визуальную часть игры и, по возможности, залатать движок. Но нужно быть реалистами: у авторов слишком мало времени, чтобы что-нибудь всерьез изменить.

Наконец, хочется отдать разработчикам должное: в отличие от большинства коллег по цеху, они решили не кормить нас обещаниями, что компьютерная версия игры будет чем-нибудь выгодно отличаться от приставочной, и честно признались, что слегка улучшенная графика – это единственное, на что всерьез (впрочем, всерьез ли?) нам с вами можно рассчитывать. Надеемся, что все у них получится, второго кошмарного порта в духе Ninja Blade мы уже не переживем. ■

ПО СТОПАМ ХУДОЖНИКА

Принято считать, что Vigil Games основана бывшими комиксистами. Однако на самом деле из всех сотрудников компании комиксами всерьез занимался только один человек – Джо Мадурейра (Joe Madureira). В его резюме значится работа над Uncanny X-Men и несколькими его ответвлениями, а также другой крупный проект, The Ultimates 3. В разгар своей карьеры Джо выпустил собственную комикс-книгу под названием Battle Chasers.

В КОНЦЕ ПОЧТИ КАЖДОГО УРОВНЯ ВОЙНА СРАЖАЕТСЯ С «ТОЛСТЫМ» БОССОМ РАЗМЕРОМ С ПЯТИЭТАЖНЫЙ ДОМ.

В игре будут разнообразные локации: помимо постапокалиптического города мы побываем, например, в таких вот пустынях.

Персонажи смотрятся неплохо, но размытые текстуры здорово портят впечатление.

ФАКТЫ:

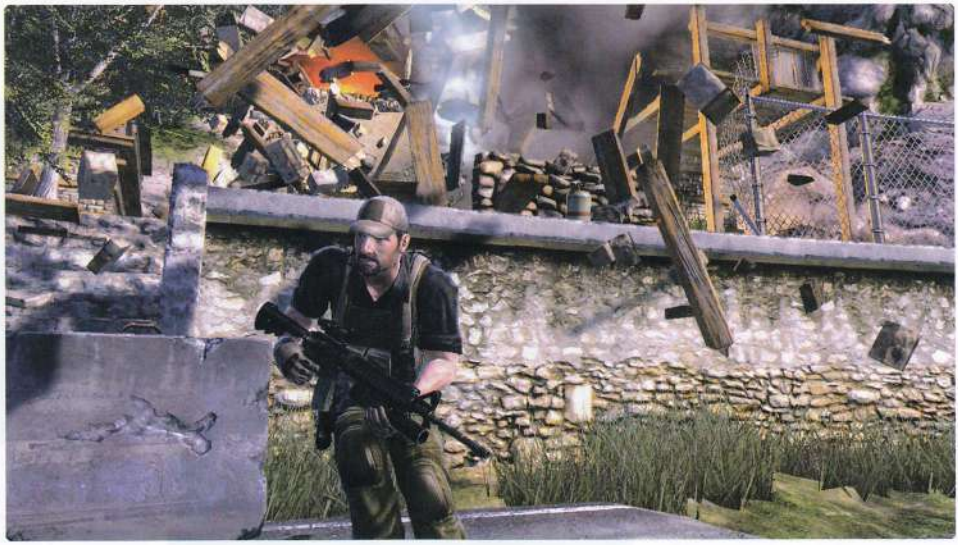
1 кинофильм планируется выпустить на основе Darksiders

10 актеров задействовано в озвучивании

2012 год – дата выхода сиквела

Beta-P34 for Journal-plaza.net

Автор:
Александр Садко



В Breach разрушается практически все. Исключение сделано лишь для некоторых зданий и их фрагментов.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atomic Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Atomic Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.breachgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 3 квартал 2010 года

BREACH

СПЕЦСЛУЖБЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Американская студия Atomic Games, как кусок пенопласта – не тонет даже на крутых волнах. В 2009 году она пережила сразу несколько потрясений. Сначала общественные организации и отдельные недовольные заклеймили позором ее свежеанонсированный экшн Six Days in Fallujah. Затем от игры отказалось издательство Konami, решившее не связываться с таким будоражащим массы проектом. И, наконец, в августе 2009-го появились слухи о значительном сокращении штатов в Atomic Games. Однако команда разработчиков с честью прошла испытания.

В игре заявлено четыре класса бойцов: автоматчик, пулеметчик, снайпер и солдат войск поддержки.

НА КУСКИ

Авторы нашли в себе силы не только продолжить работу над игрой-изгоем, но и анонсировать совершенно новый проект. Мультиплеерный шутер Breach строится на технологиях Six Days in Fallujah, но при этом не шокирует аудиторию реалистичными сценами иракской войны. За основу создатели взяли некие операции ЦРУ, которые если и имели место в реальности, то настолько засекречены, что все равно сойдут за вымышленные. К тому же не похоже, чтобы в этот раз Atomic Games уделяла сколь-нибудь серьезное внимание сценарию. Вместо этого компания сконцентрировалась на разрушительных перестрелках. Следуя современной моде, окружение в Breach максимально интерактивно и подчинено законам физики. Это значит, что нависающий над обрывом деревянный сарай можно с грохотом и треском обрушить на головы притаившихся у подножия горы солдат. Для этого достаточно изрешетить поддерживающие строение деревянные подпорки. Если нужно повредить что-то посолиднее хлипкой хибары, в ход идет взрывчатка. Разорвавшаяся граната запросто проделает брешь в каменной стене или бетонном блоке.

Это, впрочем, не означает, что густо застроенную карту позволят превратить в усыпанный обломками пустырь. Разработчики справедливо полагают, что если реализовать полную разрушаемость, то игроки пер-

Примерно так Санта Клаус попадает в дома на Рождество.

BemeP34 for Journal-plaza.net

Пара метких выстрелов, и в стене появляется бойница.

Прочный с виду бетонный блок не выдержит взрыва.

Быстрый способ расправиться с врагом – похоронить его под завалом.

вым делом разнесут все на кусочки. И вряд ли последующие бои на пустыре покажутся им интересными. Именно поэтому ряд объектов будет пуле- и гранатоустойчив, что, судя по первым игровым кадрам, картину вовсе не портит.

СПЕЦСРЕДСТВА

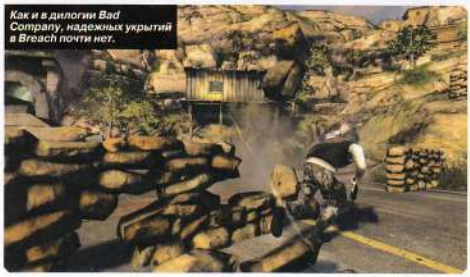
Но что такое разрушаемость без системы укрытий? Наиболее полно прочувствовать ненадежность забора можно, лишь за этим забором спрятавшись. Перестрелки в Breach происходят с видом от первого лица, но когда боец ныряет в спасительную тень бетонного заграждения, камера переключается на вид со стороны. Из укрытия можно выглядывать, вести слепой и прицельный огонь, но только до первого шального снаряда. Потом придется искать новое безопасное место.

Благодаря интерактивности огневую позицию нетрудно «смастерить» своими руками. Достаточно ювелирно выщелкнуть из стены пару кирпичей, и получится отличная бойница – в самый раз для хладнокровного снайпера. Правда, на каждого стрелка с оптическим прицелом найдется свой боец с «волшебной» линзой. Дело в том, что Atomic Games занимается не только разработкой игр, но и созданием симуляторов для американских военных и разведывательных служб. Тесно сотрудничая с армией, авторы получили наглядное представление о хитрых приспособлениях и не преминули использовать их в игре.

Помимо оружия в Breach есть так называемые «гаджеты». К ним относится и «детектор снайперов» – небольшая линза, вроде монокля, улавливающая солнечные блики от оптических прицелов. Осматриваешь местность через линзу, видишь вспышку и бьешь по ней из чего-нибудь потяжелее. Еще расположение врага можно определить по звуку – для этого пригодится «бионическое ухо», которое усиливает все шорохи и определяет местонахождение их источника.

Разнообразные приспособления вкупе с разрушаемостью обещают не только красивые, но и «умные» сражения. Причем за относительно небольшие деньги. По предварительным данным, Breach будет распространяться цифровым путем на PC и Xbox 360 по цене порядка $15. Первыми игру во втором квартале года увидят владельцы консолей. В отличие от Six Days in Fallujah свой новый проект Atomic Games издает самостоятельно, так что в этот раз все в руках самих разработчиков. Ну а на крайний случай за спиной у них стоят спецслужбы. ■

ДОСТАТОЧНО ВЫЩЕЛКНУТЬ ИЗ СТЕНЫ ПАРУ КИРПИЧЕЙ, И ПОЛУЧИТСЯ ОТЛИЧНАЯ БОЙНИЦА – В САМЫЙ РАЗ ДЛЯ СНАЙПЕРА.


Как и в дилогии Bad Company, надежных укрытий в Breach почти нет.

ПОПЫТКА ПОХИЩЕНИЯ

Близость разработчиков и самой игры к спецслужбам оказала на нее прямо-таки мистическое влияние. Во время выставки Penny Arcade Expo (PAX) в воскресенье, 28 марта 2010 года незаконченную версию Breach пытались похитить. Воспользовавшись тем, что сотрудник Atomic Games отошел по нужде, двадцатилетний Джастин Д. Мэй схватил лэптоп с игрой со стенда компании и бросился прочь. По счастью, вора заметили тестеры из команды контроля за качеством, которые и ринулись в погоню. При участии службы безопасности и полиции Мэй был задержан. Свой поступок он объяснил тем, что просто хотел поиграть в Breach с друзьями. Вел себя Джастин раскованно, шутил с полицейскими и даже предложил одному из них $100 за то, чтобы тот «вытащил его из всего этого». Однако обвинение Мэю предъявлено серьезное, поскольку интеллектуальную собственность в виде выставочной версии Breach разработчики оценили в несколько миллионов долларов.

ФАКТЫ:

16 человек в двух командах участвуют в боях

3 карты будет в игре на момент релиза

4 режима готовят разработчики

4 класса персонажей представлено на выбор

Belen34 for Journal-plaza.net

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Энтони Дэвидсон (Anthony Davidson), технический консультант F1 2010, в прошлом пилот Формулы

Автор:
Павел Демин

«Замыленная» картинка – фирменный визуальный стиль «кодиков».

F1 2010

400 КМ/Ч

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios Birmingham
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-13
ИНТЕРНЕТ: www.formula1-game.com
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2010 года

Будь я поклонником Формулы-1, имел бы все основания быть недовольным жизнью. Серьезные рейсинги по лицензии FIA выходят настолько редко, что у многих ценителей королевы автоспорта F1 Challenge '99-'02.exe до сих пор является самым запускаемым приложением на домашней станции. Grand Prix 4 – 2002 год, F1 2002 – 2002 год... Вот оно: F1 2009! Но нет, вышла только на Wii и PSP... Все более-менее заметные проекты, посвященные самым популярным кольцевым автогонкам на свете, уже давно морально устарели, вынудив модостроителей прикручивать к более современным рейсингам формульные расширения.

В общем-то, выход... Но сообщество уже давно ждало громкого анонса очередной F1. Дождалось и теперь обсасывает каждый факт, скриншот, видеоролик, выброшенный в сеть Codemasters. Да что там: геймеры и сами сложа руки не сидят! Посетители выставок снимают игровой процесс F1 2010 на камеры, фотоаппараты и мобильные телефоны. Один только YouTube по запросу «f1 2010 gameplay» выдает 506 (!) роликов, в комментариях к которым гики пытаются оценить по посредственного качества изображению степень износа покрышек, разглядывают пит-стоп и рассуждают о плюсах и минусах движка EGO применительно к формульному рейсингу. А потом заливаются восторгом от мокрого асфальта, сначала радуются, потом печалятся по поводу того, что лицензия оказалась в руках у «аркадостроителей» в Codemasters и, наконец, заключают: какое бы блюдо нам ни подали на стол в сентябре, воротить от него нос – не комильфо. Давайте же последуем их примеру?

При активном торможении часть резины остается на дорожном полотне, динамически меняя его свойства.

«ФИЗИКА» ОСОБЫХ ИСПЫТАНИЙ НЕ ГОТОВИТ, НО У ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ЕСТЬ ХОРОШИЙ ШАНС БРОСИТЬ НАМ СЕРЬЕЗНЫЙ ВЫЗОВ.

Отложим в сторону пресс-релиз – чего мы там не видели? Разве могут быть какие-то сомнения в том, что нас ждут аутентичные трассы (все 19 этапов, даже новый Korean International Circuit)? Конечно, в строю и все пилоты, включая чемпионов – действующего номера один Дженсона Баттона (Jenson Button), а также триумфаторов дней минувших Льюиса Хамильтона (Lewis Hamilton), Фернандо Алонсо (Fernando Alonso) и вернувшегося, когда его никто не ждал, Михаэля Шумахера (Michael Schumacher). Некуда деваться и нашему соотечественнику Виталию Петрову. Он пока, правда, не чемпион, а лишь недавно на Shanghai International Circuit взял свои первые очки, но, на радость всему русскому народу, тоже ведь теперь пилот Формулы.

Может быть, вы не уверены в том, что нас ждет невероятный уровень реализма? Что ж, главный продюсер игры Пол Джил (Paul Jeal) и старший дизайнер Стивен Худ (Stephen Hood) совместно с Энтони Дэвидсоном (Anthony Davidson) – в прошлом пилотом таких команд, как British American Racing и Super Aguri, а нынче техническим консультантом F1 2010 в Codemasters – уже готовы убедить, что и в этом аспекте просто не к чему придраться! В видеодневниках разработчиков они заливаются восторгом и, активно используя обороты «правдоподобное управление», «дух Формулы» и «вы никогда не видели этого раньше», заключают, что первый запуск F1 2010 станет чуть ли самым волнительным моментом в нашей жизни. Что ж, здорово! Но запасемся цинизмом. Что говорят очевидцы? Те, кому уже посчастливилось испытать F1 2010, отмечают ставший традиционным для рейсингов от Codemasters баланс между аркадными «покатушками» и симулятором. Болид ведет себя как настоящий, на модель поведения влияет множество факторов, которые необходимо учитывать при пилотировании. Но при этом в сражение с законами физики, как в GTR2, гонка не превращается: нрав железного коня не столь ретив и непокорен, чтобы не совладать с ним ко второму-третьему кругу. Ставим диагноз Race Driver: GRID и Colin McRae: DiRT 2: «переаркада/недосимулятор» или «мы хотели угодить всем». Впрочем, от стремления охватить как

BeMeP34 for GameRoPlaza.net

Дождь во время гонки обещает стать волнительным испытанием.

можно более широкую аудиторию авторы и не отнекиваются. Мол, деньги – они там, на консолях и в Америке, следовательно, приставочные реалии и заморская аудитория диктует правила игры. Так-то...

Судя по всему, компенсировать нехватку «симуляторности» на трассе призваны опции настроек различных систем автомобиля в гараже, которые разработчики представляют с нескрываемой гордостью и в большом количестве. Распинаться о том, какие ползунки можно подвигать и как это скажется на поведении болида, мы, с позволения читателя, будем уже в рецензии, а пока скажу, что некоторые ухищрения вроде изменения режима расхода топлива повлияют не только на динамику движения, но и на износ движка. А их на сезон выделяется всего восемь. Перерасход нормы – моветон, грозящий падением нашего имиджа в глазах руководства команды.

Дело в том, что захватывающие сюжеты разыгрываются в F1 2010 не только на трассе. Второй пилот команды – наш союзник в борьбе за Кубок конструкторов и противник в сражении за титул чемпиона мира. Кто успешнее на трассе, чья популярность у прессы и зрителей выше, тот пользуется расположением больших боссов: первым получает новые комплектующие, испытывает апгейды. Нам доведется побывать и в гараже, и в трейлере команды, сможем поучаствовать в автограф-сессиях и ответить на вопросы репортеров, количество которых у ворот базы сильно варьируется в зависимости от наших позиций на финише.

Борьба же за высокие места обещает стать настоящей проверкой терпеливости, концентрации и холодной расчетливости. И если физическая модель особых испытаний не готовит, то у искусственного интеллекта есть хороший шанс бросить нам серьезный вызов. Очевидцы уверяют, что компьютерные болванчики мастерски держат позиции, а не просто следуют оптимальной траектории, игнорируя нависающую сзади угрозу. Возможно, в F1 2010 обгон – самый важный аспект Формулы, да и почти любых гонок – наконец, станет увлекательной и сложной игрой в игре.

Повышенное внимание авторы уделяют индивидуальным особенностям гонщиков: кто-то лучше на мокром покрытии, кто-то на сухом. Кто-то посредственен на одних трассах и великолепен на других (как, к примеру, Фелипе Масса (Felipe Massa) на Istanbul Park). Осведомленность о таких нюансах – не бесполезный груз знаний, а информация, которой действительно можно оперировать, решаясь на атаку в тех или иных условиях.

Но настоящим прорывом обещает стать динамическая смена погоды. Причем не только ее визуализация: небо затягивается тучами, начинает накрапывать дождик, который постепенно перерастает в ливень, превращая дорогу в бассейн, – это мы видели и раньше. Дело в том, что динамически (каждые 30 секунд) будут рассчитываться и физические свойства дорожного полотна. С неба льет как из ведра – машину начинает «возить» по трассе все больше с каждой минутой. Дождь прекращается, выглядывает солнце – на дороге появляются сухие области, придерживаясь которых можно добиться лучшего сцепления. На этот параметр влияют не только осадки, но и фактор того, что покрышки стираются. К концу гоночного уикенда асфальт покрывается внушительным слоем резины, который заметно меняет свойства дорожного полотна. Разработчики грозятся, что если мы станем игнорировать такие параметры, ни к чему хорошему это не приведет: да и на геймплейных роликах хорошо видно, как охотно болид швыряет в стороны, пускает в занос, а то и вовсе уводит с трассы на встречу с неподвижными объектами.

К визуализации повреждений – и на достаточно высоком уровне детализации – мы уже привыкли, но соответствующего отражения на «физике» уже много лет днем с огнем не сыскать. В F1 2010 даже незначительное столкновение, скажем, колесом с другим болидом или оградой может привести к дисбалансу подвески и, как следствие, понижению управляемости. Если бы еще помятое крыло влияло на аэродинамические свойства болида...

Впрочем, не будем зарываться. Заявления разработчиков и впечатления очевидцев настраивают на хороший лад даже с учетом лозунга Codemasters: «гонки для всех и каждого». В условиях острой нехватки проектов по лицензии FIA, F1 2010 наверняка станет долгожданным глотком свежего воздуха. Предоставь Codemasters модостроителям соответствующие инструменты – и долгая жизнь проекту обеспечена. ■

Разработчики обещают перенести в игру «дух Формулы».

Жизнь в F1 2010 есть не только на трассе, но и за ее пределами: отдых в трейлере команды, автограф-сессии, интервью...

ФАКТЫ: **19** трасс – все этапы этого сезона | **13** игроков в мультиплеере | **30** секунд – период пересчета «физики» трассы

Beta-P34 for Journal-plaza.net

Автор:
Александр Садко

SNIPER: GHOST WARRIOR

ДЖУНГЛИ ПОД ПРИЦЕЛОМ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** City Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** City Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.sniperghostwarrior.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 квартал 2010 года

Свежий воздух, морской бриз и раскидистые пальмы оказывают на разных людей диаметрально противоположное влияние. Продрогший за долгую холодную зиму житель средней полосы России под тропическим солнцем буквально тает. Он становится рыхлым, ленивым и умиротворенным. А вот коренные обитатели живописных островов почему-то покой не ценят и все время норовят устроить бучу. Перевороты в банановых республиках – такое же обычное явление, как драка в привокзальном кабаке.

БАНАНОВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Историю одного из таких путчей стремится поведать польская компания CITY Interactive (прославившаяся как создатель казуальщины и треша – что настораживает, несмотря на красивые скриншоты и трейлеры «Снайпера»). В ее шутере Sniper: Ghost Warrior некто генерал Васкез пришел к власти в островном южноамериканском государстве Исла Труэно. Пришел скользкой от крови дорожкой, перешагивая через закон и трупы противников. Как и подобает кондовому диктатору, первым делом Васкез устроил геноцид с расстрелом мирных граждан, чем окончательно вывел из себя мировую общественность.

Дабы призвать узурпатора к порядку, в Исла Труэно отправился взвод героических борцов за справедливость. План был прост и незатейлив, как крестьянская изба. Разведка доложила, что генерал устраивает встречу со своими прихвостнями в здании старого перерабатывающего завода. Собственным дворцом диктатор к тому времени, по-видимому, еще не обзавелся. Именно там спецназ рассчитывал накрыть путчистов медным тазом, но по закону жанра все пошло не так. В результате молние-

На экране отображается пульс и положение героя, скорость ветра, мини-карта и шкала здоровья.

Как минимум с графикой проблем не ожидается.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

Картинка живо напоминает идиллические пейзажи Crysis.

Райский остров настраивает на миролюбивый лад, но заниматься придется войной.

СТРЕЛОК ДОЛЖЕН ЗАДЕРЖИВАТЬ ДЫХАНИЕ, УЧИТЫВАТЬ СИЛУ И НАПРАВЛЕНИЕ ВЕТРА И СЛЕДИТЬ ЗА СОБСТВЕННЫМ ПУЛЬСОМ.

носная операция растянулась на шестнадцать миссий общей продолжительностью от девяти до одиннадцати часов.

ЗАДЕРЖИ ДЫХАНИЕ И УСПОКОЙСЯ

От шаблонного шутера в джунглях Sniper: Ghost Warrior отличается, собственно, снайперским ремеслом. Добрых две трети игры нужно прятаться по кустам и прикидываясь папоротником, глядя на мир через перекрестье оптического прицела. Если в иных экшнах снайпер отличается от пулеметчика только оружием, то здесь при стрельбе из специальной винтовки учитывается множество нюансов.

Например, естественное искривление траектории полета пули. Выпущенный во врага кусочек свинца подчиняется законам физики. Это значит, что на него действует и сопротивление воздуха, и сила притяжения, из-за чего пуля постепенно клонится к земле. Чем дальше цель, тем сильнее искривление траектории, и эту деталь необходимо принимать в расчет. Впрочем, на минимальной сложности разницу между положением прицела и фактическим местом удара покажут и так – точка, в которую угодит пуля, отмечена красным. Но на более продвинутых уровнях придется использовать собственный глазомер. И трудности на этом не заканчиваются. Стрелок должен задерживать дыхание, учитывать силу и направление ветра и следить за собственным пульсом. При учащенном сердцебиении попасть сложнее. При всех этих нюансах главным испытанием в Sniper: Ghost Warrior будет все же не выстрел, а поиск выгодной огневой позиции. Чтобы все прошло как по маслу, снайперу нужно не просто подобрать удобную возвышенность или пышный куст, но и попасть туда незамеченным. В этом поможет стелс-индикатор и мини-карта. Первый показывает, надежно ли герой скрыт от посторонних глаз, а на второй отмечены ближайшие враги и их состояние – спокойны, подозрительны или «на шухере».

ОТКРЫТОЧНЫЙ ПЕЙЗАЖ

Оставшуюся треть игры говорить шепотом и притворяться деревом не нужно. Поскольку в Исла Труэно приехал целый взвод головорезов-миротворцев, то кроме снайпера авторы дадут поиграть за простого солдата. Таким образом, войну в джунглях покажут в двух ракурсах. С одной стороны – снайпер, который сидит на безопасном пригорке и прикрывает соратников меткими выстрелами. С другой – отчаянные штурмовики, врывающиеся во вражеский лагерь с оглушительной пальбой и взрывами. Интересное сочетание подкреплено на удивление приятной графикой. Именно картинка в первую очередь привлекает внимание к игре. В конце концов, «симуляторы снайперов» мы уже повидали, но были они серыми и унылыми. Местные же тропики вызывают стойкие аналогии с Crysis, который, может, уже не эталон, но все-таки еще котируется. Так что протираем оптику и спешно плетем камуфляжные сети – до релиза осталось всего ничего. ■

НЕ ВСЕ «СНАЙПЕРЫ» ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ

В 2002 году студия Mirage Media слепила уродливый шутер про наемного убийцу Sniper: Path of Vengeance. От настоящего снайпера в нем было лишь название. В World War II Sniper: Call to Victory от Jarhead Games стрелок представал машиной для убийства, а никак не снайпером. Сегодня на почетное звание «симулятор» может претендовать лишь Sniper Elite от Rebellion. Компания CITY Interactive пыталась скопировать его в Sniper: Art of Victory, но получилось ужасно. Теперь вот готовит дубль два.

ТАКАЯ РАЗНАЯ ИСЛА ТРУЭНО

Исла Труэно – это не только пальмы, камни и сочная зеленая трава. Боевые действия разворачиваются на перерабатывающем заводе, нефтедобывающих вышках, в шахте, на побережье и даже в замшелых руинах. Задачи не ограничиваются банальным истреблением всего живого в поле зрения, а варьируются от уничтожения конкретной цели до похищения секретных данных. В некоторых миссиях снайперу помогает наводчик, предупреждающий об опасностях.

ФАКТЫ: **16** миссий в разных частях острова | **9-11** часов займет прохождение игры | **70** процентов игры посвящено действиям в роли снайпера

Beker34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Grand Theft Auto 4

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

GRAND THEFT AUTO 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

НИЩЕТА И БЛЕСК

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

GTA давно уже перестала быть просто игрой. Это настоящий культурный феномен, подробнейший симулятор американской действительности, лучше The Sims 3. А также единственный игровой проект, в котором виртуальный город действительно живет своей жизнью – что бы там ни утверждали пресс-релизы завистливых конкурентов.

Новость о выходе на PC двух в прошлом эксклюзивных для Xbox 360 эпизодов для нас стала настоящим праздником. То есть, понятно, что рано или поздно любая полноценная часть серии появляется на персональных компьютерах – GTA4 ждали почти год, San Andreas и того больше. И понятно, что любовь Rockstar к консоли Microsoft была твердо подкреплена аккуратно составленным контрактом, срок которого, очевидно, истек. Но получить целых две полноценных игры в одной коробке (а это именно отдельные игры, с одним и тем же местом действия) – невероятная любезность со стороны Rockstar. Особенно когда обе эти игры содержат в названии буквы G, T и A.

Для тех, кто провел последние несколько лет в летаргическом сне, поясняем: Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City включает в себя два совершенно новых эпизода, которые не требуют наличия оригинальной GTA4 и являются полностью законченными играми. События The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony – именно так называются эпизоды – идут параллельно с сюжетной линией оригинала и по суммарной продолжительности превосходят приключения Нико Беллика. Новые эпизоды по-разному играются и даже отличаются внешне. Именно поэтому мы решили выделить рассказ о каждом из них в отдельную историю.

О КОМПАНИИ

2008 С опозданием более, чем в полгода, GTA4 выходит на PC.

2009 В Xbox Live одно за другим появляются два загружаемых дополнения.

2010 Сборник Episodes from Liberty City портируют на PlayStation 3 и PC.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Две великолепных игры по цене одной. Все лучшее из GTA4, плюс уникальные нововведения для каждого эпизода. Работа сценаристов и геймдизайнеров на высоте.

Графика уже успела устареть, а системные требования по-прежнему драконовские. Мелкие неприятности с управлением на ПК.

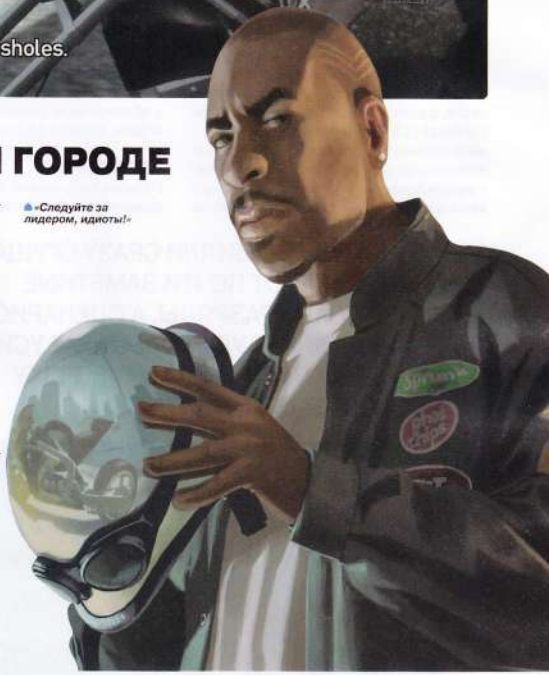
ОТЛИЧНЫЙ СБОРНИК ИЗ ДВУХ СОВЕРШЕННО РАЗНЫХ ИСТОРИЙ. ЛУЧШИЙ ПОВОД ВЕРНУТЬСЯ В ЛИБЕРТИ-СИТИ – ТОЧНЕЕ, ДАЖЕ ДВА.

9.0
великолепно

ВеmeP34 for Journal-plaza.net

ЧАСТЬ 1. БАЙКЕРЫ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Первый эпизод, The Lost and Damned, рассказывает историю байкерской группировки The Lost – той самой, что фигурировала в оригинальной GTA4. Это прекрасно написанная и мастерски поставленная криминальная драма про противостояние двух лидеров: главного героя The Lost and Damned, вице-президента Джонни Клебица (Johnny Klebitz), управлявшего бандой последние несколько лет, и Билли Грея (Billy Gray) – недавно вышедшего из тюрьмы президента, у которого сразу возникает к Джонни несколько непростых вопросов. Во время отсутствия Билли дела в банде шли спокойно и размеренно: благодаря хорошо поставленному наркотрафику и перемирию с конкурирующей группировкой Angels of Death, «Потерянные» не знали печали и спокойно существовали. Грея такое положение вещей явно не устраивает: он привык к постоянной борьбе, четкому соблюдению внутреннего кодекса и не прощает предательств. Между Джонни и Билли сразу сгущаются тучи и пробегают почти заметные электрические разряды, а сценаристам Rockstar North явно доставляет удовольствие усиливать конфликт и откладывать развязку до последнего момента. Главным яблоком раздора между двумя бывшими друзьями, естественно, станет женщина.



«Следуйте за лидером, идиоты!»

КОРОЛЬ ДОРОГИ

The Lost and Damned сильно отличается от GTA4 – совершенно по-другому расставлены акценты. Джонни Клебиц, в отличие от Нико Беллика, виртуозно управляется с мотоциклами, и вышвырнуть его из седла очень непросто, ощущается серьезно переработанная физическая модель. В машинах Джонни, напротив, чувствует себя крайне неуютно и громко ругается при столкновениях, намекая, что неплохо было бы пересесть обратно на верный «чоппер». Новых мотоциклов здесь около

ФАКТЫ: **2** новых GTA в одном сборнике | **2** увлекательных истории от Rockstar | **2** взгляда на разные слои американского общества

Beta-P34 for Journal-plaza.net

ДА БУДУТ ПРОКЛЯТЫ МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ, БРАТЬЯ!

БИЛЛИ ГРЕЙ, ПРЕЗИДЕНТ ГРУППИРОВКИ БАЙКЕРОВ THE LOST

двадцати наименований – внешне они похожи, но по поведению различаются. Также очень многое зависит от отношений с братьями-байкерами: они могут предложить огневую мощь (напарники всегда будут помогать в ключевых столкновениях, плюс подмогу можно в любой момент вызвать по телефону) и дополнительные любезности – Клэй (Clay Simons), например, подгонит практически в любую точку города байк, а Джим (Jim Fitzgerald) оставит на столе в штаб-квартире образец оружия на ваш выбор (подробнее о персонажах The Lost and Damned – в соответствующей врезке). Интересно, что многие рядовые члены банды, которые вместе со всеми «прокачиваются» по ходу игры в перестрелках, могут в них же и погибнуть – их место займут новые, и жизнь снова пойдет своим чередом.

СТЕНКА НА СТЕНКУ

Как вы, наверное, уже догадались, групповые перестрелки в The Lost and Damned занимают немалую часть экранного времени – это и разборки с полицией, и локальные войны с другими бандами байкеров, с которыми президент Грей охотно ссорится (к большому неудовольствию вице-президента Клебица). Перестрелки основаны на знакомой по GTA4 механике с использованием укрытий, и спроектированы достаточно старомодно: разработчики особенно увлекаются взрывающимися красными бочками и красивыми падениями врагов с большой высоты – благодаря чудесному физическому движку Euphoria, любоваться ими по-прежнему не надоедает. Есть и несколько новых видов оружия – смертоносный многозарядный дробовик, новый гранатомет, автоматический пистолет (стреляющий, натурально, очередями) и обломок бильярдного кия. Достойный, в общем, арсенал для циничного байкера.

ПРОБЛЕМЫ?

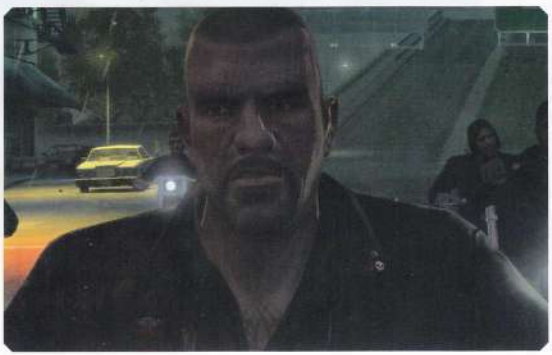
Написав великолепный сценарий, добавив четкую фокусировку на новой теме и стилизовав картинку характерными светофильтрами и эффектом «цифрового шума», разработчики из Rockstar чуть не упустили главное – интересные миссии, которые в The Lost and Damned, безусловно, присутствуют, но слишком часто ограничены стандартной GTA-схемой «добраться до точки А, убить N плохих парней и удрать от полиции». Встречаются, конечно, и более оригинальные экземпляры: как насчет того, чтобы заманить агентов ФБР в засаду, периодически переключаясь на вид из кабины федералов и следя за тем, чтобы вас не потеряли из виду? Или задание, которое мы уже, в общем-то, проходили, но было это совсем в другой игре, GTA4. Билли должен помочь Нико Беллику и Плейбою Икс совершить сделку по продаже наркотиков, где, как мы знаем, в определенный момент все пойдет не так, как было задумано.

МЕЖДУ ДЖОННИ И БИЛЛИ СРАЗУ СГУЩАЮТСЯ ТУЧИ И ПРОБЕГАЮТ ПОЧТИ ЗАМЕТНЫЕ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ РАЗРЯДЫ, А СЦЕНАРИСТАМ ЯВНО ДОСТАВЛЯЕТ УДОВОЛЬСТВИЕ УСИЛИВАТЬ КОНФЛИКТ И ОТКЛАДЫВАТЬ РАЗВЯЗКУ ДО ПОСЛЕДНЕГО МОМЕНТА.

БРАТЬЯ НАВСЕГДА

Очень здорово переданы и отношения внутри братства, которые здесь проявляются не только в услугах по первому звон-

▲ *Массовые перестрелки – обычное дело в The Lost and Damned.*



▼ *Байкеры практикуют самые необычные способы допроса – например, с привлечением мотоцикла.*

BeneP34 for Journal-Plaza.net

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В THE LOST AND DAMNED

1.Байкерские соревнования
По Либерти-Сити разбросаны 12 маркеров уличных гонок для байкеров – и это не простая мотопрогулка по чекпойнтам. У Джонни есть бейсбольная бита и два типа ударов, а сам процесс здорово напоминает старую игру Road Rash.

2. Азартные игры
В штаб-квартире группировки The Lost можно занять себя карточной игрой, которая представляет собой очень простой аналог «верю – не верю»: вы указываете, какой будет следующая карта по номиналу – выше или ниже предыдущей.

3. Армрестлинг
Армрестлинг в The Lost and Damned даже по ощущениям немного похож на настоящий. Нужно ожесточенно двигать мышкой со скоростью, близкой к сверхзвуковой, только тогда Джонни сумеет уложить руку соперника на лопатки. Победа в двух раундах подряд – 200 долларов в карман главного героя.

4. Бильярд
В логове «Пропавших» есть и пыльный стол для игры в бильярд. Правила те же, что и в оригинальной GTA4, вот только точно нацеливать кий с помощью клавиатуры – настоящая пытка.

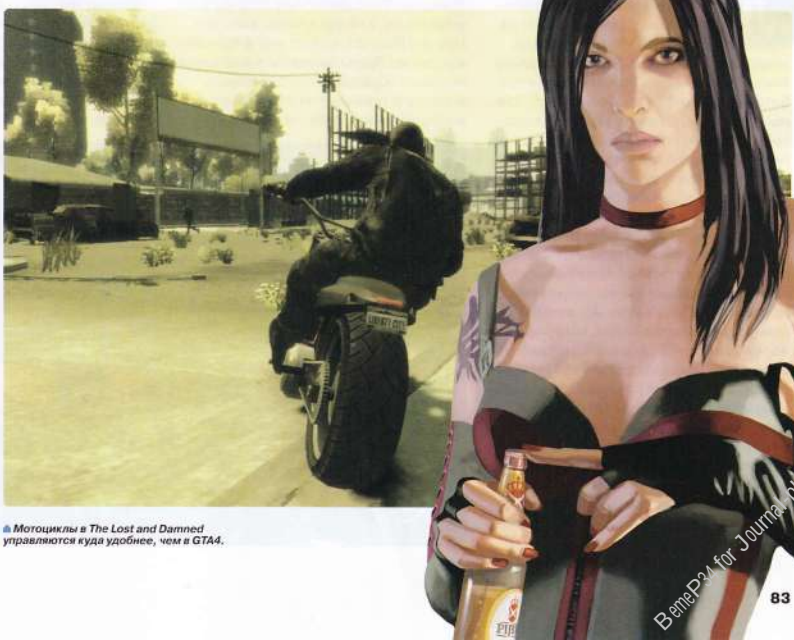
5. Интернет-серфинг
Самое крутое, конечно, – возможность заказать стилизованный фаллоимитатор на сайте конкурирующей группировки Angels of Death. И немедленно получить сообщение о том, что доставка товаров временно не работает.

6. QUB3D
Старый аркадный автомат с трехмерным тетрисом – маленькая достопримечательность штаб-квартиры группировки «Пропавших». «Еще один тетрис, который вы уже сто раз видели!» – приветствует нас аркада. Играть, тем не менее, интересно.

ку, но и в интересных диалогах между миссиями, а также особой системе «формации»: если Джонни едет аккурат за лидером, то его здоровье медленно восстанавливается, а мотоцикл чинится прямо на ходу. Также байкеры очень любят устраивать соревнования «кто первый» в самых неожиданных местах, в том числе и по пути к цели миссии – эти мини-гонки необязательны, но являются приятным дополнением к сумрачному и атмосферному миру The Lost and Damned.

ВЫЦВЕТШАЯ КИНОПЛЕНКА

А Либерти-Сити почти не изменился – город такой же живой, дышащий Америкой, такой же смешной и такой же впечатляющий. И пусть он уже не поражает воображение графикой (местами игра выглядит устаревшей и по-прежнему тормозит на минимальных настройках), но по-прежнему вызывает острое желание остаться там жить. Включить погромче радиостанцию Liberty Rock и под размеренный гул мотоцикла отправиться в пыльный и грязный байкерский притон – просто потому, что это единственное место, где тебе рады.



Мотоциклы в The Lost and Damned управляются куда удобнее, чем в GTA4.

Вместо for Journal.ru

ЧАСТЬ 2. ГЛАМУР И ЗОЛОТЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ

Луис Лопес, правая рука и бизнес-партнер знаменитого Энтони Принца, лежит на полу банка Либерти-Сити, уткнувшись лицом в холодный мрамор. Вокруг смешно переговариваются грабители: «Идиот! Теперь они знают, что мы ирландцы. Это же сузит круг поисков!», а где-то справа еще один заложник осторожно предлагает решить проблему силовым способом. Чем это все закончится, вы, вероятно, знаете, если играли в GTA4, – грабители вынуждены будут скрываться бегством от копов, а Луис Лопес спокойно отряхнет костюм, коротко ответит на вопросы полицейских и неспешным шагом отправится на встречу с Геем Тони – 45-летним гламурным бизнесменом, который более известен Луису как взрослый ребенок, застрявший где-то в восьмидесятых. Это одно из лучших вступлений в истории GTA – сценаристы быстро знакомят нас с ключевыми персонажами, Тони успевает прочитать короткую лекцию о том, как тяжело быть геем и наркоманом, а мы узнаем про то, что дела в клубах идут из рук вон плохо, а босс погряз в долгах. Самое время исправлять ситуацию.

ГЛАМУР?

Сценарий The Ballad of Gay Tony написан, может быть, и не так изящно, как в The Lost and Damned, но зато уже в третьей миссии мы будем заниматься хищением опытного образца жуткого ракетного вертолета, прыгать с парашютом с самого высокого здания Либерти-Сити и вытворять еще тысячу удивительных вещей. Миссии «Баллады» способны заткнуть за пояс не только The Lost and Damned, но и оригинальную GTA4 – настолько они веселые и непредсказуемые. Даже перестрелки были специально переработаны под узкие коридоры и закрытые помещения, и поэтому играются очень свежо:

Знаменитая Таймс-Сквэр в исполнении Rockstar (в игре она называется Star Junction) – фотография на память.

Ночная жизнь в самом разгаре: задание миссии недвусмысленно намекает – «развлекайся в клубе».

BeMeP34 for normal-plaza.net

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В THE BALLAD OF GAY TONY

1. Менеджмент ночных клубов
Клубами надо управлять – правда, в понимании разработчиков это означает работать вышибалой, решая мелкие проблемы (возможно, в реальности все так и есть, мы никогда не управляли клубами). Ваши бизнес-друзья будут периодически напоминать, что неплохо было бы приехать в Maisonette, решить несколько вопросов. Миссии менеджмента активируются в комнате охраны.

2. Бойцовский клуб
Рукопашным боям в «Балладе» отведено особое место – это давнее увлечение Луиса, да и просто неплохой повод заработать денег. Главное помнить: первое правило клуба – никому не говорить о клубе.

3. Триатлон
Своеобразный гибрид уличных гонок, гонок на катерах и прыжков с парашютом. Порядок следующий: сначала участников сбрасывают с огромной высоты, затем они садятся в катера и достигают суши и только потом пересаживаются на машины с нитроускорением. Разумеется, ничто не мешает атаковать противников всеми доступными средствами.

4. Бейс-джампинг
Прыжки с парашютом через чекпойнты – одно из самых веселых побочных развлечений в The Ballad of Gay Tony. Предусмотрена также и мультиплеерная версия этой забавы.

5. Знакомства через Интернет
Каждая девушка, с которой у вас «все получилось» ночью в клубе, обязательно оставит свой телефон – но это не значит, что нельзя знакомиться с новыми через Интернет! Заходим на сайт знакомств, выбираем понравившуюся одинокую девушку и внимательно изучаем ее предпочтения – лучше всего, если это будут «дорогие машины, дорогая одежда и самые модные клубы». С этим у Луиса Лопеса все в порядке.

6. Алкоголь.
Пить можно как одному, так и с друзьями, а если перебрать с горячительными напитками, то можно вырубиться и очнуться в совершенно незнакомом месте.

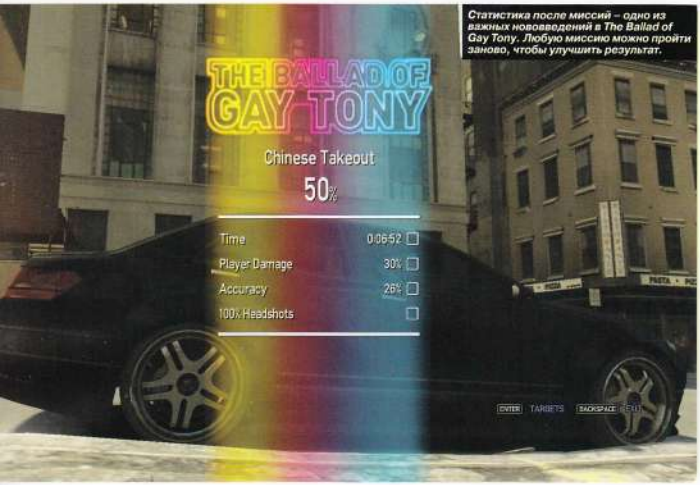
окружение стало частично разрушаемым, а количество мелких объектов сильно возросло. Конечно, новые типы оружия только способствуют процессу, начиная от новой автоматической винтовки и заканчивая жутким дробовиком с разрывными патронами.

ЗОЛОТЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ!

Виновником большинства удивительных происшествий, связанных с Луисом, становится вовсе не Тони (хотя задания людей, которым он должен денег, тоже максимально разнообразные и веселые – чего стоит только изощренная пытка одного бедняги с помощью игры в гольф!). Самые интересные миссии дают знакомые самого Лопеса – это и его старые друзья из латиноамериканского гетто, и, прежде всего, совершенно феерический персонаж Юсуф Амир (Yusuf Amir), сын арабского шейха и обладатель автомата узи из чистого золота. «Я имею весь этот

Юсуф Амир – один из самых смешных персонажей за всю историю GTA.

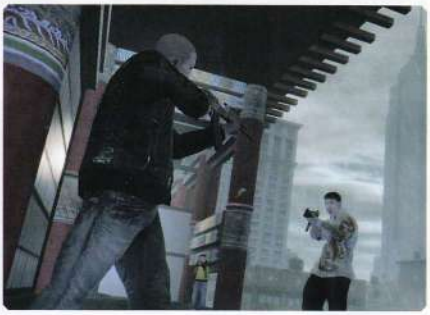
for Journal-plaza.net



Статистика после миссий – одно из важных нововведений в The Ballad of Gay Tony. Любую миссию можно пройти заново, чтобы улучшить результат.

С КАКОГО РАЙОНА

Как в The Lost and Damned, так и в The Ballad of Gay Tony можно участвовать в гангстерских войнах, захватывая территории Либерти-Сити под свой контроль. И если в игре про байкеров это еще объяснимо, то в «Балладе» смотрится достаточно странно – вряд ли Луису Лопесу такое положено по статусу.



город!» – кричит Юсуф при нашем первом визите. «Правда?» – скучным голосом удивляется Луис. «Не совсем. Но очень скоро все будет именно так!» Задания у Юсуфа одно безумнее другого: угнать тот самый экспериментальный вертолет, чтобы потом покрыть его позолотой и подарить отцу. Так Юсуф планирует «проучить» своего сказочно богатого папашу. Или вот – украсть у полиции новенький БМП и потом полчаса творить хаос на улицах Либерти-Сити. Когда Юсуфу придет в голову завладеть с нашей помощью вагоном метро, уже перестаешь чему-либо удивляться и просто получаешь удовольствие от происходящего. Кстати, похищением вертолета ваши воздушные приключения не ограничатся: в игре добавлено несколько новых видов этих крылатых машин, каждая теперь комплектуется парашютом, а ограничение по высоте в Либерти-Сити теперь куда менее заметно. Естественно, сразу хочется забраться как можно выше и спрыгнуть оттуда в бесконечность. И естественно, разработчики приготовили множество миссий, связанных с новыми вертолетами, которые теперь вооружены по последнему слову техники.

ГЕЙМПАД ИЛИ НЕ ГЕЙМПАД

Правда, ПК-управление, неплохо справлявшееся в «Пропавших и проклятых», дает небольшой сбой в «Балладе», когда речь заходит об управлении вертолетами. Здесь лучшим выходом по-прежнему остается подключение геймпада от Xbox 360 – в противном случае, готовьтесь к увеличенному времени на прохождение одной среднестатистической миссии. К счастью, как в The Ballad of Gay Tony, так и в The Lost and Damned, используется новая система чекпойнтов – они теперь щедро расставлены на протяжении каждой миссии, поэтому начинать все с самого начала не придется. От немедленного возвращения на место событий вас по-прежнему отделяет всего одно нажатие кнопки в сотовом телефоне.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МИССИИ ДАЮТ ЗНАКОМЫЕ САМОГО ЛОПЕСА – ПРЕЖДЕ ВСЕГО, СОВЕРШЕННО ФЕЕРИЧЕСКИЙ ПЕРСОНАЖ ЮСУФ АМИР, СЫН АРАБСКОГО ШЕЙХА И ОБЛАДАТЕЛЬ АВТОМАТА УЗИ ИЗ ЧИСТОГО ЗОЛОТА.

Тони Принц всегда жизнерадостен: чтобы волноваться, существует Луис.

BanerP34 for Journal-plaza.net

ТЫСЯЧА И ОДНА НОЧЬ

Но помимо невероятно разнообразных миссий, в The Ballad of Gay Tony есть еще множество интересных вещей: это и менеджмент клубов (все подробности – во врезке), и новая мини-игра «танцы», плавно переходящая в мини-игру «сними девушку в клубе», это и знакомства через Интернет, и еще тысяча и одно занятие. Чуть ли не самое интересное в The Ballad of Gay Tony, помимо заданий и зависаний в клубах, это слушать радио и смотреть телевизор – здесь буквально тонны нового контента. От разговорных ток-шоу до остросюжетных аниме-сериалов. От совершенно гениальной рекламы до внутриигровых новостей, где сообщается о наших боевых похождениях. Для понимания всех шуток необходимо хорошее знание английского языка (в русской версии локализация озвучки отсутствует) – и это одна из немногих игр, ради которых его действительно стоит выучить. Потому что смотреть телевизор и слушать разговорные передачи по радио здесь можно натурально часами – не оторвать-ся. Кроме того, в обоих эпизодах добавлены три новые радиостанции, включая ностальгическую Vice City FM, а музыка на старых станциях также была обновлена. К сожалению, с нашего родного Vladivostok FM таинственным образом исчезли все русскоязычные исполнители. Выручает радио Independence FM, на

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ, СЛЕДИТЕ ЗА ВАШИМ ЯЗЫКОМ. МЫ НЕ ЛАТИНОСЫ И НЕ ПЕДЕРАСТЫ. МЫ – ГОРДЫЕ АМЕРИКАНЦЫ!

ЭНТОНИ ПРИНЦ, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ КАК ГЕЙ ТОНИ

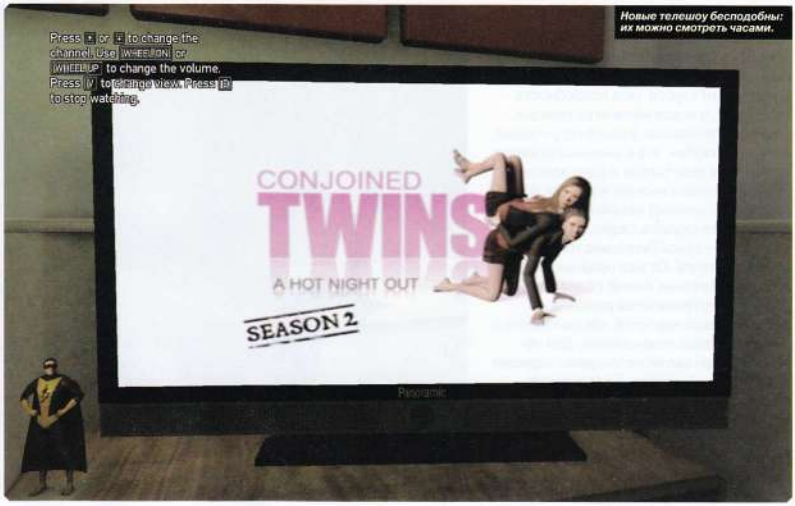
Вертолетным миссиям в «Балладе» уделяется особенное внимание: удовольствие неспособно испортить даже кривоватое управление.

Belka234 for Journal-Plaza.net

котором ставят пользовательские треки вперемешку с новостями, болтовней диджеев и изумительными слоганами. «Inpependence FM – новое слово в радиовещании! Вся музыка, которую вы украли из интернета, – здесь и сейчас!».

ОСТАЛЬНОЕ НЕВАЖНО

The Ballad of Gay Tony получилась лучшей игрой в сборнике и отличным восклицательным знаком в конце всей истории GTA4. Быть может, ей и недостает неповторимой мрачной атмосферы The Lost and Damned и виртуозно написанного сценария, зато вы вряд ли найдете другой проект таким с разнообразием миссий и таким накалом безумия – по этим параметрам она готова заткнуть за пояс чуть ли не все существующие GTA. К тому же мало в какой игре можно купить самый дорогой костюм, чтобы потом танцевать всю ночь в клубе, напиться до умопомрачения и прийти в себя утром следующего дня в фонтане на другом конце города. Ничего не помня и с идиотской улыбкой на лице. ■



Новые телешоу бесподобны: их можно смотреть часами.

СТОЛ ЗАКАЗОВ НА РУССКОМ РАДИО

Чтобы слушать свои композиции на радио Independence FM, нужно скопировать их в папку Мои документы\Rockstar Games\GTA IV\User Music, а потом найти в опциях игры кнопку «сканировать музыку» (Options – Audio – Complete Scan). Все готово к свободному радио в свободном городе!

THE BALLAD OF GAY TONY ПОЛУЧИЛАСЬ ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ В СБОРНИКЕ И ОТЛИЧНЫМ ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫМ ЗНАКОМ В КОНЦЕ ВСЕЙ ИСТОРИИ GTA4.

BeneP34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 2.6GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЫ сеттлер – коротышка, чьи заскорузлые руки возвели не одну империю
ПОХОЖЕ НА: примерно половину игр из серии The Settlers

Автор:
Александр Барышников

THE SETTLERS 7: ПРАВО НА ТРОН

КОРОЛИ-ЭКОНОМИСТЫ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Settlers 7: Path to a Kingdom
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Byte Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thesettlers.com

Существует поговорка: можно бесконечно долго наблюдать, как течет вода, как горит огонь и как разработчики раз за разом выпускают одну и ту же игру, предоставляющую нам шикарную возможность бесконечно долго наблюдать, как журчит нарисованная вода, как искрит оранжевыми пикселями огонь и как сотня коротышек усердно вкалывает на благо своего феодала.

Серия The Settlers – форменный аксакал среди экономических стратегий. Она существует уже 17 лет, разродилась десятком отпрысков, сотней подражателей, выдержала проверку временем и финансовой отчетностью. За время своего житья-бытья серия умудрилась пережить моду на RTS (помните, как в каждую вторую стратегию через не могу пытались внедрить «реальное время»?), веру в казуальные игры, трехмерную революцию, массовый исход разработчиков в онлайн, бум приложений для социальных сетей и массу других сомнительных поветрий, в результате которых The Settlers успела обрасти кучей ненужных придатков и лишних конечностей, а затем удачно растерять наиболее бесполезные из них. Все перенесенные испытания пошли серии только на пользу: ее последний представитель, седьмой по номеру, но отнюдь не по счету, уверенно метит чуть ли не на первое место в семейном рейтинге.

Хотя отчего же «чуть ли»? Первое и есть, просто об этом следовало бы говорить под занавес текста. «Право на трон» есть за что хвалить, правда. Традиционные для серии задачи по построению экономических цепочек, прокладке транспортных маршрутов и превращению ресурсов в кирпичи, из которых будет выстроена наша победа, мы начинаем решать проверенными дедовскими

ПРОМЕЖ ИЗУМРУДНЫХ БЕРЕГОВ ИЗВИВАЮТСЯ БИРЮЗОВЫЕ РЕКИ, ШПИЛИ ДВОРЦОВЫХ БАШЕН ПРОТЫКАЮТ ОБЛАКА, А ПО МНОГОЧИСЛЕННЫМ ДОРОЖКАМ ТУДА-СЮДА СНУЮТ ГОРОЖАНЕ И ГОРОЖАНКИ, ТЩАТЕЛЬНО АНИМИРОВАННЫЕ И ОТТОГО ОСОБЕННО МИЛЫЕ.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

О КОМПАНИИ

1988 В германском городе Дюссельдорфе группа товарищей объединяется в команду Blue Byte. Впоследствии они прославятся как создатели серий The Settlers и Battle Isle.

1993 Выходит первая игра в серии The Settlers. На территории США стратегия издается под иным названием – Serf City: Life is Feudal.

2001 Издательская контора Ubisoft приобретает студию Blue Byte с потрохами и нескромно переименовывает в Ubisoft Blue Byte.

Прямо в игру встроен магазин, где за настоящие евро продается разнообразная ерунда, ненужная рассудительному человеку, – например, новый вид окошек для замка. Помимо этого, о своих игровых достижениях можно объявить на весь Facebook.

Полностью «прокачанный» город производит неизгладимое впечатление на туристов.

способами, но на новый лад. Для того чтобы этот новый лад освоить, искренне рекомендуется хотя бы частичное ознакомление с сюжетной кампанией, являющейся, по сути, одним большим иллюстрированно-анимированным гроссбухом, где сведена информация обо всех сырьевых артелях страны, нуждах отдельных ее обывателей и рекомендуемых вариантах решения экономической задачи по досрочному перевыполнению плана правительства и достижению рекордных показателей по итогам пятилетки. Помимо этой действительно ценной информации, на полях гроссбуха можно найти некие сюжетные зарисовки, превращающие в ненавязчивую игру процесс обучения будущего министра средневековой экономики: мы с (эпитет зависит от возраста респондента и колеблется от «нулевым» до «непередаваемым») интересом следим за приключениями рыжей принцессы Зои, которую папаша-король отправил прибрать к рукам некое очень гордое, но недостаточно суверенное государство.

Процесс покорения выглядит несколько эклектично. Например, вот так:

Зои: Я построила хижину дровосека, и он произвел 10 бревен.
Игра: Поздравляем, это победа!
Область завоевана!

И все же следить за успехами принцессы приятно, тем более что это и наши успехи тоже. Под чутким руководством игрока нищие поселки разрастаются вширь и превращаются в промышленные центры, а соседние деревеньки поглощаются и включаются в общую экономическую систему, которая все продолжает и продолжает усложняться. При этом производственные строения буквально за считанные часы умудряются пожрать все природные запасы ресурсов, и на смену лесорубам приходится срочно выписывать лесников-озеленителей, а в помощь заскучавшим шахтерам отряжать геологов – вдруг обнаружат залежи золота в ближайшем огороде? Было бы очень на руку!

МЕЧИ И ПИВО

Кстати, к вопросу о «желтом дьяволе». Видимо, вняв просьбам странствующих пацифистов-хиппи, разработчики ввели в игру аж три способа захвата окружающих территорий. Можно, как и прежде, просто послать войска, можно подкупить местных жителей, а можно и вовсе обойтись без кровопролития, построив рядом с вражеским городом свой, больше и лучше. Тогда жители сами перейдут на вашу сторону.

Прорвавшись за бастионы, армия начинает штурмовать замок. Горожане при этом продолжают трудиться, как ни в чем не бывало.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

+ Невероятно обязательное продолжение одной из самых долгоиграющих стратегических серий.

– Ограниченный набор музыкальных треков довольно быстро надоедает. Даже для прохождения одиночной кампании необходимо постоянное подключение к Интернету.

ИГРА ДЛЯ ОБЛАДАТЕЛЕЙ ХОРОШЕГО ИНТЕРНЕТ-СОЕДИНЕНИЯ, КОТОРЫЕ ВСЮ ЖИЗНЬ МЕЧТАЛИ СТАТЬ ЭКОНОМИСТАМИ.

8.5

очень хорошо

ФАКТЫ: **3** пути развития | **19** технологий | **12** типов поведения искусственного интеллекта

BoxP34 for Journal-plaza.net

Король сообщает своей страшноватой дочурке, что настала пора расширить границы королевства.

О ПСИХОЛОГИИ

The Settlers – это компьютерное воплощение германского менталитета. Местный житель работает, не покладая мозолистых рук ни на минуту, не отвлекаясь на бурчание в брюхе и не помышляя о вступлении в профсоюз. Орднунг и все тут, вечная пахота от заката до рассвета, потому что так НАДО. Для сравнения: както раз за дело взялись англичане и выпустили свою игру в жанре city-building. Она называлась Stronghold, а жители в ней регулярно напивались элем до состояния полного нестояния в ходе рабочего дня, становились ворами-рецидивистами и сбегали от своего господина, как только у того начинались сложности с материальным обеспечением. Что может быть более убедительным доказательством разительно иного отношения к работе?

Большая часть зданий может быть модернизирована и снабжена пристройками, что заметно повышает эффективность всего комплекса.

СЕДЬМАЯ ИГРА УВЕРЕННО МЕТИТ ЧУТЬ ЛИ НЕ НА ПЕРВОЕ МЕСТО В СЕМЕЙНОМ РЕЙТИНГЕ.

Перед сражением коротышки сначала угрожающе скачут на месте и рычат «гелиевыми» голосами, а потом начинают дубасить друг друга и волить на все лады.

щих земель; при этом насильственным можно назвать только один из них – тот, что требует применения неспортивного инвентаря. Нанимаем в ближайшей таверне пачку солдат различной толщины и храбрости, отправляем их на покорение соседа и смотрим, у кого мечи окажутся длиннее, да щиты толще. При этом есть некоторая тонкость: если враг оказался достаточно хитер, чтобы возвести укрепления, то о блицкриге малобюджетными стражниками придется позабыть и всерьез задуматься о производстве артиллерии или хотя бы мушкетеров – а вот это уже потребует эффективного решения для нового кроссворда из логистики, промышленности и головной боли, которую сможет снять лишь радость победы.

Если путь войны вас не очень прельщает, можно попробовать подкупить врага. Для этого в существующей экономической пирамиде надо найти местечко для гильдии торговцев, приодеть одного из них в нарядные красные штаны, выдать под расписку изрядную долю государственного бюджета и направить в стан врага. Прибыв на место, купец тут же примется смущать местную стражу и предлагать им хрестоматийные 30 монет. В случае успеха голубчики перейдут на вашу сторону, а вместе с ними и вся область.

Есть и третий вариант – для тех, кому противна коррупция или попросту жалко денег. Строим церковь, в ней (почему-то за пиво!) нанимаем святых отцов и направляем их проповедниками в интересующий регион. Деревенские жители – крайне незатейливые граждане, и потому запросто перейдут на вашу сторону, соблазнившись посулами дилеров «опиума для народа». Главное потом уследить, чтоб их точно так же не сманил обратно ваш противник.

Компьютерные оппоненты все это знают не хуже нас, и потому активно предлагают прикурить не только в одиночных сражениях, но и – временами – даже в сюжетной кампании. Некоторые из них, правда, обликом своим напоминают деревенских душевнобольных, но мы-то с вами понимаем, что внешность бывает обманчива: взять хотя бы главную героиню «Семерки», рыжеволосую принцессу, или вот папа ее – тоже тот еще жук с бородой... Словом, беда довольно часто приходит оттуда, откуда поначалу ждешь

BeMeP34 for Journal-plaza.net

лишь идиотских записок в духе «сударь, вы ботаник» и кривляний перед зеркалом; даже маловменяемый правитель-сектант, маскирующий черты своего лица с помощью огромного вязаного носка красной шерсти, – и тот вполне способен расстроить вашу экономику до состояния полной и безоговорочной депрессии.

СЧАСТЬЕ – ДЕЛО ТЕХНИКИ

Если территориальное расширение покамест не входит в ваши планы, всегда можно от экстенсивных путей развития экономики обратиться к интенсивным – то есть вложиться в науку. Для этого нам пригодятся уже упоминавшиеся любители пива – священники. Выпив пенного напитка, эти товарищи перестают рассказывать всем, что земля плоская, и отправляются в ближайший монастырь. В монастыре на преподобных находит просветление, и они пересылают нам свежеобретенные знания, благодаря чему определенная часть экономики становится еще более экономной. Есть и другие варианты «технологических прорывов»: например, ускорение солдат или увеличение собираемого урожая с полей.

Заскучавшим купцам тоже найдется занятие по душе: их целыми стаями следует отправлять в дальние страны: добравшись до соседней столицы, торговцы примутся налаживать новые торговые маршруты, благодаря чему избытки древесины и пшеницы можно будет обменять на золото, без которого не обходится ни одна уважающая себя война.

А войны не избежать – как минимум экономической.

Надо сказать, что все это – и экономические свершения, и завоевания – выглядит по-настоящему сказочно и по-доброму «мультяшно». Промеж изумрудных берегов извиваются бирюзовые реки, шпили дворцовых башен протыкают облака, а по многочисленным дорожкам туда-сюда снуют горожане и горожанки, тщательно анимированные и оттого особенно милые. Отведя камеру от земли, можно окинуть все окрестности взглядом, полюбоваться панорамой собственного города и, ничуть не удаляясь от родных стен, приметить подозрительное копошение на всей площади раскинувшегося перед нами пейзажа. Наблюдать за жизнью поселенцев и принимать в ней самое деятельное участие действительно интересно. Временами оторваться от созерцания взлелеянного города совершенно невозможно: еще чуть-чуть, и я смогу выстроить новые крепостные стены, еще немного – и очередные «Химки» станут частью метрополии... На лицо прекрасная и добрая внутри The Settlers 7 получилась ровно такой, какой ей и следует быть: неспешной, но бодрящей, несложной, но способной бросить вызов слишком уж самонадеянному правителю. Вот за это мы ее и будем любить ближайшие несколько месяцев, в то время как неугомонные работяги из Blue Byte начнут вынашивать планы о выпуске новой, еще более близкой к совершенству игры про большие города, выстроенные маленькими человечками. ■

Затраты на развитие технологий требуются большие, но каждая из них существенно улучшает положение дел в вашем королевстве.

▲ Игра одинаково хорошо выглядит и с высоты птичьего полета, и в метре от земли. В последнем случае становятся хорошо видны цветочные заросли и порхающие бабочки.

▼ Принцесса Зои в образе великого полководца.

ЛИРИЧЕСКОЕ О БУТЕРБРОДАХ

Самым первым человеком, описавшим механику The Settlers, стал британец Алан Александр Милн. В своем замечательном стихотворении «Баллада о королевском бутерброде» (которое отлично известно в России благодаря переводу С.Маршака) он четко изложил, что король, которому с утра внезапно приспичило поесть бутербродов с маслом, должен предварительно наладить производственную цепочку, в которой будут присутствовать корова, дающая молоко, маслобойка и курьер, доставляющий масло в королевскую кухню. Помимо этого, для бутерброда понадобится фермерское хозяйство, мельница и пекарня, но об этом стихотворение почему-то умалчивает.

Beta P34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Burnout Paradise, Pure, Twisted Metal

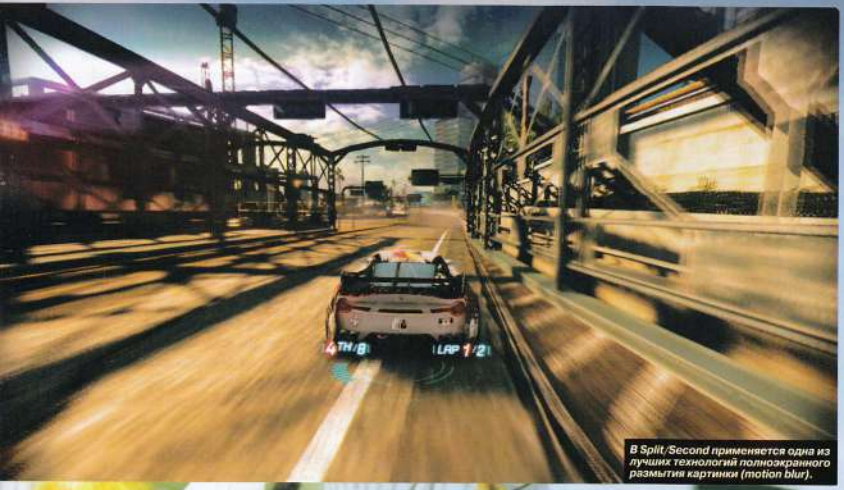
Автор:
Кирилл Перевозчиков

SPLIT/SECOND: VELOCITY

ОГОНЬ И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

- **ЖАНР:** Racing/Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideo-game.com

BeMeP34 for gamesplaza.net



В Split/Second применяется одна из лучших технологий полноэкранного размытия картинки (motion blur).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги, множество режимов и сюрпризов – жаль, что они у игры быстро заканчиваются.

Трасс не так много, как нам бы хотелось; небольшие скачки сложности; лучше подключить геймпад.

СМЕСЬ ГОНОЧНОЙ ИГРЫ И ВЗРЫВООПАСНОГО ЭКШНА: ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ НЕ ТОЛЬКО ОСТАВЛЯЕТ ПОЗАДИ BURNOUT PARADISE, НО И ДВИГАЕТ ВПЕРЕД ВЕСЬ ЖАНР АРКАДНЫХ ГОНОК. ОЧЕНЬ НЕПРЕДСКАЗУЕМАЯ И НЕОЖИДАННО ГЛУБОКАЯ ИГРА.

9.0

великолепно

ИГРА ВСЕГДА ЯСНО ПОКАЗЫВАЕТ: ВО ВСЕХ СВОИХ НЕУДАЧАХ ВИНОВАТ ТОЛЬКО ТЫ САМ, И ТЫ МОЖЕШЬ ПРОЕХАТЬ ЭТУ ТРАССУ ЛУЧШЕ, ТЕБЕ ПРОСТО НЕ ПОВЕЗЛО И НЕ ХВАТИЛО ТОЙ САМОЙ ДОЛИ СЕКУНДЫ.

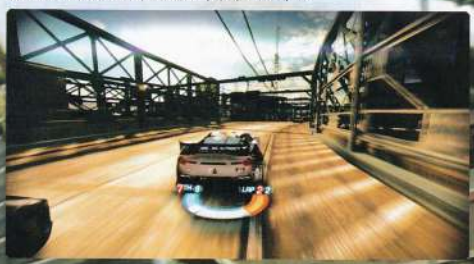
Split/Second мы ждали с особым трепетом. Игра от авторов великолепной Pure – британской Black Rock Studio – как на бумаге, так и вживую выглядела предельно потрясающе: разрушаемые треки как инструмент для расправы с противниками, хищные гоночные болиды, залитый солнцем асфальт и максимальная концентрация взрывов на квадратный километр трассы.

Несмотря на задержки в авиасообщении, связанные с инфернальным исландским вулканом, наша редакция все-таки получила пресс-версию игры. Теперь мы первыми в России готовы рассказать, почему Split/Second: Velocity – главная гоночная игра 2010 года и одна из лучших аркадных гонок во вселенной.

TV FUTURE

Концепция Split/Second основана на придуманном разработчиками телешоу будущего: специально построенные гоночные трассы под завязку забиваются всевозможными ловушками, взрывчатыми веществами и неожиданными развилками, для активации которых тоже требуется кое-что взорвать. На трассу выпускаются восемь гонщиков, которые зарабатывают специальные power-очки за дрифтинг (управляемые заносы), прыжки с большой высоты и драфтинг (преследование противника с попаданием в его аэродинамический поток). Эти очки тратятся на активацию ловушек power play – их буквально сотни наименований, от падающих с воздуха взрывоопасных бочек до художественного разрушения целых кусков трассы: разваливающиеся башни, специально подстроенные камнепады и многое, многое другое. Шкала зарабатываемой энергии разделена на три сектора – и если за первые две «синие» полоски можно устраивать небольшие локальные взрывы или открывать короткие пути на трассе, то набрав достаточно энергии, можно активировать «красный» power play, который либо полностью изменит какой-либо участок трассы, дав вам немедленное преимущество,

Заполненная до конца шкала энергии означает, что скоро можно будет активировать особенно убийственный power play – или же просто взорвать трассу три раза подряд.



О КОМПАНИИ

2003 Black Rock в составе Climax Group тренируются на различных гоночных сериях: MotoGP, ATV и Hot Wheels.

2008 Black Rock наносят свой первый удар: их Pure становится лучшей на планете гонкой на квадроциклах.

2010 Split/Second практически уничтожает весь жанр аркадных гонок направленным взрывом. В студии Criterion (Burnout Paradise), тем временем, доделывают новый Need for Speed.

ФАКТЫ: **6** режимов игры, каждый дарит новые ощущения | **8** соперников на трассе – в том числе и в мультиплеере | **4** времени суток – день, ночь, закат и рассвет

Journal-z.net

Пыль, грязь и копоть эффектно остаются на экране. К счастью, ненадолго.

VELOCITY... WHAT?

Европейскую версию игры в последний момент переименовали в Split/Second: Velocity (скорее всего, из-за проблем с совпадением товарных марок). Но сама игра, похоже, об этом и не подозревает. Как мы ни старались, ни одного упоминания нового подзаголовка в нашей пресс-версии так и не нашлось.

либо уничтожит колоссальным взрывом большинство противников – а может быть, и то, и другое.

DON'T WANT TO BELIEVE

На словах все это звучит здорово, но к Split/Second, если честно, у нас было много вопросов. Будут ли все разрушения динамическими, а повреждения – честными? Смогут ли разработчики добиться необходимого разнообразия треков, ловушек, установленных на них, и не свести происходящее к спокойному нажиманию определенных кнопок в определенный момент? На некоторые из этих вопросов попытался ответить Ник Бэйнс (главный по Split/Second в Black Rock) в нашем подробном интервью (см. «Разведку боем» в мартовских «РС ИГРАХ»). На остальные же можно ответить прямо сейчас: все это не так важно. Важно то, что Split/Second – это одна из самых увлекательных, самых красивых и самых глубоких аркадных гонок, которые мы когда-либо видели. И она заставляет Burnout плакать горькими слезами.

DESTRUCTION DERBY

Split/Second очень сложно описывать словами, поскольку на экране постоянно творится настоящее безумие: взрываются и падают на трассу гигантские атомные электростанции, всю трассу заволакивает дымом, а экран становится черным от копоти и гари. Противников подбрасывает в воздух взрывной волной, камера приближается и выхватывает в эффектном замедлении самые стильные ракурсы, но сейчас как-то не до этого: мы проигрываем и готовимся войти в невероятно сложный поворот на скорости 300 километров в час.

В Split/Second нет того пьянящего чувства вседозволенности, знакомого по Burnout Paradise, где вы, войдя в раж, только и занимались тем, что считали сбитых и уничтоженных противников – 67, 68 «тейкдаунов»... Кто больше? Split/Second кардинально отличается от большинства аркадных гонок тем, что, заняв первую позицию, вы не просто становитесь самой желанной мишенью для противников. Вы становитесь мишенью для одних из самых коварных противников в истории гоночных игр, которые никогда не упустят возможности испортить вам жизнь.

KINGS AND QUEENS

Именно поэтому Split/Second держит в невероятном напряжении каждую секунду гонки – расклад может поменяться в любой момент, и лидеры мгновенно станут отстающими, а бывшие лузеры войдут в первую тройку. Именно поэтому очень важен правильный выбор машины и некоторое, что ли, привыкание к этому конкретному болиду. В Split/Second все автомобили вымышленные, выглядят предельно восхитительно и агрессивно, а также обладают строго сбалансированным набором четырех характеристик: скорость, ускорение, сила и дрифт. От скорости зависит, сумеете ли вы догнать противника на прямой линии, от дрифта – насколько уверенно машина будет входить в повороты и зарабатывать за это очки, сила определяет, сколько ударов взрывной волной или других неприятностей вы сможете выдержать, а ускорение – насколько быстро болид наберет максимальную скорость.

LEARN TO FLY

И здесь в ход идет не холодный расчет характеристик, а экспери-

Вы, наверное, уже устали от наших восторгов по поводу графики, но закаты и рассветы в Split/Second просто гениальные...

...а ночью игра выглядит чуть ли не лучше, чем днем.

ВетеР34 for Journal-plaza.net

ментирование на собственных ощущениях – хотя игра превосходно сбалансирована в плане подборки машин и теоретически выиграть гонку можно на любом экземпляре, главное – уметь им пользоваться. Но это только в теории: на практике правильный выбор машины для нужной трассы и режима (о режимах чуть позже) играет очень важную роль. Другое дело, что натренировавшись входить в повороты (это здесь чуть ли не самое главное, после скорости реакции и знания трассы) на одной машине, вы сможете сделать ее своей любимой и еще долго оставлять противников позади – пока не откроется несколько машин с более удачными характеристиками.

PREVIOUSLY ON SPLIT/SECOND

Структурно Split/Second разбита на 12 эпизодов ТВ-шоу, каждый из которых призван демонстрировать что-то принципиально новое: новую трассу, новый режим игры, новые болиды. Любой эпизод разбит на 5 гонок: из них три уже открыты заранее, одна – бонусная (открывается, например, за 18 уничтоженных противников в рамках текущего эпизода) и одна – элитная, то есть самая главная. Победа в элитной гонке (1, 2 или 3 место) означает немедленный переход в следующий эпизод. Но чтобы открыть элитный заезд, равно как и заработать на новый автомобиль, нужно набрать соответствующее количество очков, которые начисляются за призовые места. Словом, придется побеждать.

I WANT TO BE A HERO

Поначалу это делать достаточно просто, однако для занятия первого места вам, скорее всего, придется проходить одну и ту же гонку не один раз, запоминая опасные места, развилки и ловушки. И это очень сильно, невыносимо хочется делать – проходить каждый эпизод идеально, на «золото», потому что игра всегда ясно показывает: во всех своих неудачах виноват только ты сам, и ты можешь проехать эту трассу лучше, тебе просто не повезло и не хватило той самой доли секунды.

ALL OVER AGAIN

И это – чистая правда. Тут дело еще и в том, что, в отличие от большинства аркадных гонок, Split/Second обладает и некоторой не совсем привычной для жанра глубиной: это прежде всего касается физики поведения машин, освоить которую поначалу кажется невыполнимой задачей – ведь поведение каждой машины ощущается совсем по-разному, поначалу ошибки неизбежны, и они будут частично прощаться. Но уже к середине игры станет понятно: нужно быть пре-

SPLIT/SECOND – ОДНА ИЗ САМЫХ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ, САМЫХ КРАСИВЫХ, И САМЫХ ГЛУБОКИХ АРКАДНЫХ ГОНОК, КОТОРЫЕ МЫ КОГДА-ЛИБО ВИДЕЛИ. И ОНА ЗАСТАВЛЯЕТ BURNOUT ПЛАКАТЬ ГОРЬКИМИ СЛЕЗАМИ.

Очки «драфта» даются за преследование противников – не обязательно близкое, но с точным попаданием в аэродинамический поток.

Грамотно рассчитать время power play – половина успеха. Когда значок начинает покрываться искажениями, у вас остается доля секунды, чтобы нажать на кнопку.

Blog P34 for Journal-plaza.net

дельно сконцентрированным, предельно внимательным и предельно аккуратным, чтобы войти хотя бы в первую тройку. Ведь противники, кажется, эволюционируют с каждой новой гонкой.

YOU'VE BEEN ELIMINATED

Но весь восторг от «классических» гонок в Split/Second мог бы сойти на нет уже после пары десятков заездов – если бы не новые режимы и новые трассы. Их действительно много, и они действительно меняют правила игры. В Eliminator, знакомом многим по Burnout, примерно каждые двадцать секунд уничтожается игрок, занимающий последнее место. В Survival нужно обогнать несколько грузовиков, разбрасывающих взрывоопасные бочки. В Detonator – пройти трассу как можно быстрее, избегая автоматически активирующихся power play. Также есть два совершенно адских режима Air Strike и Air Revenge – в первом нужно уворачиваться от ракет огромного военного вертолета, а во втором эти ракеты можно будет посылать обратно, уничтожая вертолет за минимальный промежуток времени.

TRUE DREAMS OF FICTION

Наконец, выглядит Split/Second просто потрясающе. В ней нет того эстетского лоска, присущего консольным Gran Turismo и Forza Motorsport – с аккуратной прорисовкой каждой детальки на лицензированных болидах. Напротив, все машины в Split/Second специально созданы для того, чтобы выглядеть очень агрессивно, хищно и невероятно стильно – и быть уничтоженными взрывной волной в любую секунду. А потрясающие спецэффекты, удивительные закаты и рассветы (одна из лучших систем освещения, которые мы когда-либо видели) и общий умопомрачительный уровень детализации – все это делает Split/Second игрой с великолепной графикой, которой не перестаешь восхищаться, будь на трассе солнечный день, неоновая ночь или багровый закат.

Первостепенную роль играет и звук: рев моторов и специально написанный для Split/Second электронный саундтрек идеально ложатся на сверхзвуковую концепцию игры. Слитые воедино, графика, звук и музыка дают одно из самых правдоподобных ощущений скорости в видеоиграх – поначалу от непривычки хочется вжаться в кресло. Не говоря уже о том, что первые несколько часов игры вы наверняка проведете с открытым ртом.

PURE RUSH

Split/Second неидеальна в том смысле, что здесь нет подробной системы деформации металла из Burnout, нет пати-режима для всей семьи, тысячи ненужных мелочей и пока еще нет загружаемого контента – а набор трасс строго ограничен и все-таки повторяется с небольшими вариациями. Неидеальна и сложность, которая возрастает не всегда плавно, – и хотя очень хочется пройти абсолютно каждый трек на «золото», порой это практически невозможно сделать.

Кто-то может назвать Split/Second слишком аркадной и будет прав, ведь

Игра не стесняется информировать нас о каждом маленьком успехе – «Вы заняли 3-ю позицию!», «Вы уничтожили Брайана!». Забавно, что у компьютерных противников есть тщательно подобранные никнеймы, чтобы у вас возникало ощущение соревнования с реальными противниками.

Местная система дрифтинга не так проста, как может показаться на первый взгляд: освоив управляемые заносы, вы станете гораздо быстрее накапливать необходимую энергию.

Я и мой друг грузовик. Режим Survival.

Beme P34 for Journal-plaza.net

От некоторых power play уворачиваться чуть-чуть проще, чем от остальных – и от этого получаешь море удовольствия.

аркадность здесь означает огромные объемы удовольствия, уже забытую радость от каждого нового эпизода безумного телешоу и острое желание, чтобы игра никогда не кончалась и не надоедала. И это желание разработчики постарались выполнить максимально полно, добавив в игру удобный мультиплеер для всех режимов и серьезно поработав над искусственным интеллектом врагов, – что дает гарантию того, что каждый заезд будет совсем не похожим на предыдущий.

ADRENALINE ADDICTION

Split/Second – новый гоночный наркотик, способный маленькими дозами доставлять невероятное удовольствие, а в больших порциях вызвать сильное привыкание. Поэтому ни в коем случае не садитесь за игру, когда у вас есть неотложные дела: время здесь летит с чудовищной скоростью. Хочется пройти еще одну гонку, попробовать пройти старые треки на новых машинах, залезть в мультиплеер – и самое главное: к Split/Second очень хочется возвращаться.

P.S. Словосочетание «новое слово в жанре» не слишком высоко ценится у нас в редакции из-за своей банальности, но тут ничего не поделаешь – это именно оно. ■

МЕЖДУ СТРОЧЕК

Разумеется, в Split/Second есть и все то, что сейчас принято ожидать от топового гоночного проекта Black Rock Studios: достойная оптимизация, удобный мультиплеер, множество бонусов в меню Extras, а также подробная статистика о каждом пройденном километре. Что касается управления, то геймпад рекомендуется подключить скорее для полноты ощущений, чем для серьезных преимуществ в управлении – все-таки проект создавался в первую очередь для приставок, и играть лучше на некотором расстоянии от экрана.

За несколько секунд до финиша часто дается «последний шанс» – финальный power play, который может изменить исход всей гонки.

В режимах Air Strike и Air Attack важно взять не самую быструю, но самую надежную машину – с максимальным параметром «силы», чтобы выдерживать близкие попадания ракет. Сами ракеты помечены вот такими красными маркерами.

Boxer34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 1.5GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Самюэль Гордон, аристократ и убийца, ныне призрак замка Блэк-миррор
ПОХОЖЕ НА: «Черное зеркало», сериал «Сломанный меч»

Автор: Денис Кублицкий

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2

ТЕМНАЯ СТОРОНА ГОРДОНОВ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Black Mirror 2
- **ЖАНР:** Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** dtp entertainment AG
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cranberry Production
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blackmirror2-game.com

«Черное зеркало» – проект неординарный не только сюжетом, но и исполнением. Западной прессой недооцененная, отечественной – перехваленная, игра является отличным примером атмосферного квеста с оригинальной и совсем не голливудской концовкой. В общем, она и стала камнем преткновения – насмотревшись на сломанные мечи, публика ждала совсем другого.

Но другого не дано – несмотря на все геймплейные недостатки, вместо набивших оскомину жвачек с ожидаемыми финалами и причесанными под гребенку диалогами чешская Future Games сделала отменный нуар-детектив. А затем повторила успех, выпустив адвенчуры «Нибиру: Посланник богов» и «Герой» и показав, что других игр разработчики делать не умеют. Несколько подпортила впечатление слабенькая «Reprobates: Вторая жизнь», но фанаты простили чехам все. Поэтому известие о разработке «Черного зеркала 2» другой компанией сообщество немало обеспокоило. Как оказалось, напрасно – Cranberry Production справилась с задачей на отлично. Итак, год 1993.

О КОМПАНИИ

1997

В Ганновере, на родине крупнейшей в мире компьютерной выставки CeBIT и культовой хард-рок группы Scorpions, Ларс Мартенсен (Lars Martensen) и Тобиас Северин (Tobias Severin) основывают компанию 4HEAD Studios.

2002

Выходит Europa 1400: The Guild – симулятор средневекового бизнесмена, тепло принятый игроками, несмотря на многочисленные баги. Спустя четыре года 4HEAD заканчивает работу над The Guild 2.

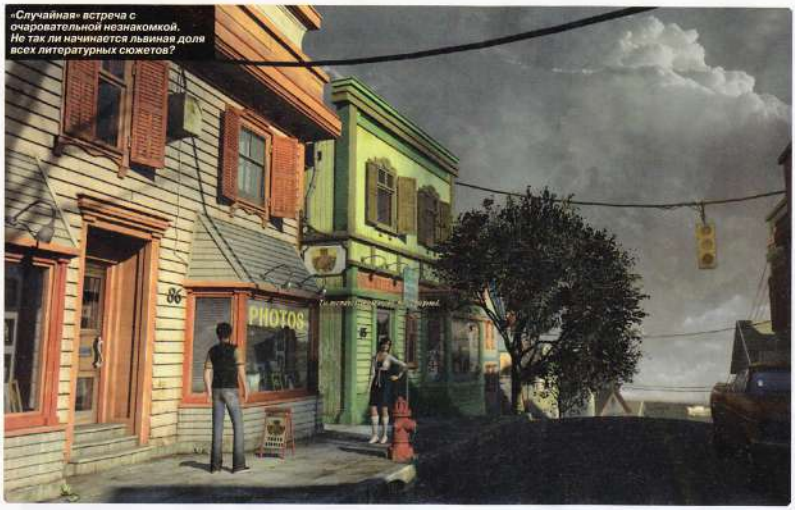
2007

Немецкий издатель dtp entertainment покупает 4HEAD и переименовывает ее в Cranberry Production. Первым проектом компании под новой вывеской становится Mata Hari – адвенчура со знаменитой танцовщицей и шпионкой в заглавной роли.

ДРУГАЯ АНГЛИЯ

Знакомьтесь – Дэррен Майклс, студент-физик Бостонского университета, приехавший на каникулы к маме в Биддфорд, штат Мэн. Казалось бы, какая связь между Новой Англией, старинным особняком Блэк-Миррор и городком Уиллоу-Крик, откуда стремятся уехать даже коренные жители? Разве что постоянные дожди да уклад жизни – если бы не новенькие 486-е в полицейском участке Биддфорда, можно было бы подумать, что за окном

BemeP34.ngs.ru/forum/plaza.net



«Случайная» встреча с очаровательной незнакомкой. Не так ли начинается львиная доля всех литературных сюжетов?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	9.5

Сюжет, атмосфера, музыка, правдоподобные мотивы поступков персонажей, отличный черный юмор, отсутствие пиксель-хантинга, два уровня сложности.

Скучные вступление и первая глава, несколько затянутые диалоги, посредственная анимация, страшненькие видеоролики, большая часть головоломок неоригинальна.

ЛУЧШЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ПО ВСЕМ ПАРАМЕТРАМ, КРОМЕ СЛОЖНОСТИ. ОДНОЗНАЧНЫЙ MUST HAVE.

8.5

очень хорошо

ОТВЕТЫ ВЕДУТ К НОВЫМ ТАЙНАМ, А ДРУЗЬЯ ПРЕВРАЩАЮТСЯ ВО ВРАГОВ В ТАКОМ ТЕМПЕ, ЧТО И СЕРИАЛУ «24 ЧАСА» НЕ СНИЛОСЬ.

шестидесятые. Единственное развлечение здесь – вечера танцев для тех, кому за сорок, а Дэррен вынужден коротать время, подрабатывая в магазинчике фототоваров, который по совместительству является фотоателье, фотолабораторией и домом хозяина. Замени предохранитель, сходи за посылкой, передай записку – по сравнению с завязкой «Черного зеркала» начальные поручения вгоняют в зеленую тоску и одновременно являются крайне затянутым обучением. Туториал тщательно разжевывает особенности управления и назначение двух с половиной клавиш: одна из них позволяет указать все объекты на экране, избавляя игрока от необходимости обшаривать картинку курсором. Однако здесь нет пиксель-хантинга, ненавистного всем поклонникам адвенчур, так что «подсветка» активных зон является не жизненно важным элементом геймплея, а удобством, призванным сохранить время игрока.

Незаконно пробраться на место преступления? Дэррен считает, что цель оправдывает средства. И не в последний раз.

Замок не обязательно должен быть мрачным. Миф развеян! Этот сюжет обязательно должен попасть в передачу Адама и Джейми.

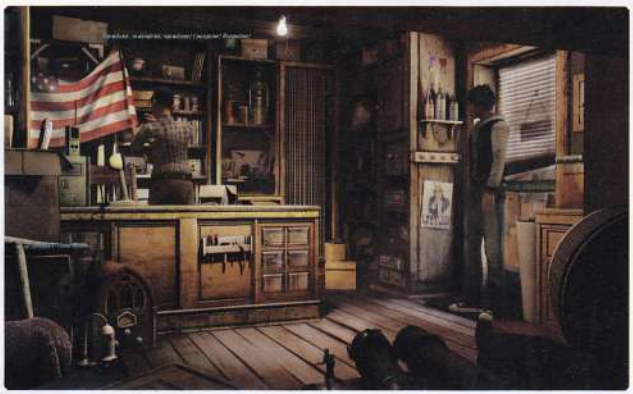
НЕОКЛАССИКА

Даже без этой функции «Черное зеркало 2» по меркам классических квестов крайне проста: Дэррен тщательно вносит в журнал все задания, снабжая их подробными комментариями, а на легком уровне сложности доступны дополнительные подсказки (при желании они включаются и в режиме нормальной игры), а также возможность пропускать головоломки. Два вида «пятнашек», составление фоторобота и соединение клочков порванной записки в связный текст, вскрытие замков и сейфа, подбор комбинаций для различных ящиков и дверей, мини-игра «загони шарик в лунку»... Набор почти стандартен, как и способы разгадки, но для решения некоторых пазлов придется запастись ручкой и бумагой – держать данные в уме или постоянно заглядывать в дневник не очень удобно. Комментарии Дэррена здорово облегчают любую зада-

ФАКТЫ: **1981** год – время действия «Черного зеркала» | **12** лет прошло после событий первой игры | **6** глав в истории

BeerP34 for Journal-plaza.net

Пятнашки можно встретить в каждой второй адвенчуре, а то и чаще. Почему же, почему?



«УЖЕ АНОНСИРОВАЛИ НОВЫЙ ПРОЦЕССОР PENTIUM. ЧТО, КОМУ-ТО И ПРАВДА НУЖНА ТАКАЯ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩЬ? ПОКА МОИ ЛЮБИМЫЕ КВЕСТЫ ОТ SIERRA ЗАПУСКАЮТСЯ, СИСТЕМУ Я МЕНЯТЬ НЕ СТАНУ».

ДЭРРЕН

чу: как и Брайан из Runaway, наш герой чрезмерно словоохотлив и может выдать минутный диалог там, где хватило бы пары слов. Но он, в отличие от мсье Баско, гребет в инвентарь все подряд, даже ненужные в данный момент вещи. Разработчики и сами понимают юмористичность ситуации: кульминацией апофеоза становится фраза в духе «шланги меня уже не раз выручали, и сейчас возьму». Лишь за очень редким исключением Дэррен отказывается брать предметы, которые понадобятся далее. Действительно, бостонские студенты не настолько глупы, чтобы прятать в карман напольные весы или бесполезный медальон китайского сувенирпрома, не видя им должного применения. С другой стороны, подобная рассудительность не мешает мистеру Майклсу прихватить надувную лодку или ржавую трубу – мало ли. Самое забавное, какое применение находится потом этим вещам. А еще говорят, клептомания – плохо.

ПОЧТИ ГЕРОЙ

Несмотря на завидную смекалку и знание физики, Дэррен не станет примером для подрастающего поколения, ведь даже его цель вряд ли оправдывает средства: обмануть, шантажировать, украсть, испортить, пробраться на запретную территорию – всю игру юноша только и делает, что нарушает правила приличия и всячески пакостит. Даже в редкие моменты, когда герой помогает кому-то кроме себя, гордости за него не испытываешь – как и у Незнайки с волшебной палочкой, три добрых дела являются прелюдией к череде всяческой ерунды. Дурное наследие Сэмюэля – несмотря на благие намерения, тот в «Черном зеркале» вел себя так же, и мы знаем, чем все закончилось. Но пока мы в Биддфорде, события развиваются со скоростью медленно ползущего верблюда: лишь после неожиданной смерти Фуллера – работодателя Дэррена – история начинает двигаться по спирали. Читатель наверняка догадывается, что в конечном итоге сюжет приведет нас в Уиллоу-крик и к замку Блэк-миррор, поэтому мы не будем считать это спойлером и отправимся в Англию.

Местный городишко встречает так же, как и штат Мэн – дождем и вынужденным знакомством с местными жителями. Но благодаря багажу накопленных вопросов

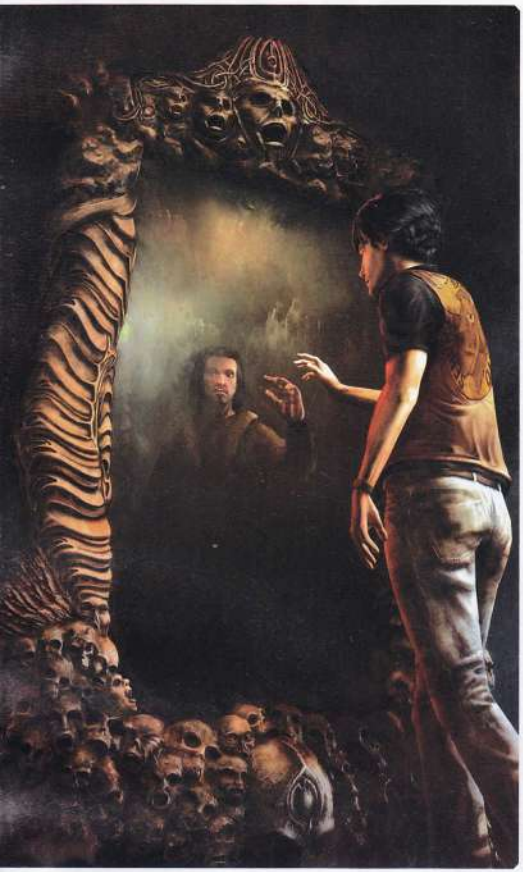
БЛЭК-МИРРОР ПО-РУССКИ

Адаптацию игры на русский сделала компания Lazy Games, в портфолио которой локализация практически всех квестов, вышедших в России за последние 5 лет: от «Сломанного меча» до Still Life 2 и новой Runaway, работы над которой еще кипят. Придраться к переводу «Черного зеркала 2» практически невозможно: если в любимой «Сибири» от «Логруса» за всю игру я нашел одну грамматическую ошибку, тут их не обнаружилось вовсе. С другой стороны, некоторые фразы звучат не очень красиво – спишем это на разговорную речь, ведь основной объем текста составляют диалоги. Наконец, разочаровывает традиционная для русских локализаций нехватка голосов. Актеры честно отработали хлеб с икрой, но уникальный голос достался только Дэррену (Кирилл Радциг), остальных персонажей (а это без малого три десятка!) озвучили шесть человек. Не сказать, что это так уж заметно, но некоторые герои кажутся близнецами: особенно не повезло деревенскому дурачку Бобби и психбольному Ральфу – в их речи и отличий только, что первый заикается. На скриншоте снизу – половина персонажей игры.

Магазинчик старьевщика Эдди – слепого ветерана Вьетнамской войны, который считает своих сверстников последним достойным поколением.

После первой главы я в дневник Дэррена не заглядывал – и так все понятно.

ВетерР34 for Journal-pleza.net



ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

Дэррен – фотограф-любитель, поэтому и устроился на лето работать в фотоателье. Парень повсюду таскает с собой фотоаппарат и пускает его в ход при любой оказии. Фотографируя особые предметы, которые встретятся на пути героя (какие именно, определяется только ненаучным тыком – это может быть любая вещь на экране), ты сможешь открыть различные изображения (в основном наброски локаций и персонажей) и пять мини-игр. Интересно видеть, что системы достижений добрались даже к такому консервативному жанру, как двумерный квест.

Кроме того, камеру придется использовать и в сюжетных целях – сделать фотосессию прекрасной девушки. Мало того, придется проявить пленку (к счастью, тут достаточно пары щелчков мышью) и отпечатать фотографии: зарядить в фотоувеличитель негатив, положить под него фотобумагу, затем подержать ее в закрепителе, промыть и высушить. Процесс превращается в мини-игру, поскольку длительность действий приходится подбирать вручную. Задача – сделать фотографию с правильными контрастом и яркостью, и так для нескольких снимков. Хорошо хоть, все 36 фотографий не заставили печатать. Кстати, этот эпизод – один из многочисленных намеков разработчиков на то, что технический прогресс не стоит на месте.

Наследить в ванной, чтобы занять служанку уборкой и тем самым отвлечь? Гадко, подло, но это наш метод.

В ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЯХ (СПОЙЛЕРЫ!)

1981 год. После 12 лет отсутствия Сэмюэль Гордон возвращается в родовое поместье, чтобы расследовать загадочную смерть своего деда Уильяма, который якобы совершил самоубийство, выбросившись с самой высокой башни замка. В эту версию верят все, кроме Сэмюэля, которого после возвращения в замок начинают мучить кошмары и ужасные видения. Позднее мы узнаем и причину, по которой наследник покинул семейное гнездо, – в 1969 году его жена погибла в пожаре, уничтожившем левое крыло замка. Причины возгорания так и остались невыясненными.

Вскоре после возвращения Сэмюэля в округе начинают происходить загадочные и ужасные события. С каждым шагом приближаясь к разгадке, герой узнает страшную правду – это он совершил серию жестоких убийств, не погнушавшись расправиться даже с двенадцатилетним мальчиком Виком. А видения Сэмюэля – и не видения вовсе, а подсознательные воспоминания о содеянном, причина которого так и осталась не до конца раскрытой. Действительно ли поступки Сэмюэля определяла некая мистическая сила, или он просто был сумасшедшим? Является ли род Гордонов проклятым, или это лишь местечковые предрассудки? Наконец, какова роль тайного ордена, основанного в городишке Уиллоу-крик, который находится рядом с поместьем Блэк-миррор? Концовка первой части определенно удалась: забегая вперед, можно сказать, что сюжет второй стоил того, чтобы ждать «Черное зеркало 2» шесть лет.

ДЭРРЕН ТЩАТЕЛЬНО ВНОСИТ В ЖУРНАЛ ВСЕ ЗАДАНИЯ, А НА ЛЕГКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ДОСТУПНЫ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОДСКАЗКИ.

на этот раз все проходит гладко: не успеваешь посмотреть на часы, а уже начинается новая глава, предлагающая свежие загадки о прошлом и будущем семьи аристократов Гордонов. Ответы ведут к новым тайнам, друзья превращаются во врагов (и наоборот) в таком темпе, что и сериалу «24 часа» не снилось, а за каждым поворотом Дэррена поджидает game over и ужасный во всех смыслах ролик со смертью персонажа. В отличие от оригинала, где такие моменты могли здорово «осчастливить» Сэмюэля и игрока, последний раз сохранившегося полчаса назад, «Черное зеркало 2» прощает любые ошибки, делая автосохранение аккурат перед отправлением в мир иной. Посещение канализации превращается в легкую прогулку, побег от фанатиков – в размеренное щелканье кнопкой мыши, а финальная загадка – в интерактивного «Индиану Джонса» со страховкой. Впрочем, грех жаловаться на экшн-сцены в квесте, где во главу угла ставится сюжет, лишь завязку которого можно рассказать без спойлеров. Где характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, а поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Где диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором, отсылая как к событиям игры, так и к фактам, которые Дэррен в 93 году знать просто не мог. Наконец, концовка почти умудряется удивить и – давай договоримся, что это тоже не спойлер? – намекает на продолжение истории. Да и кто бы сомневался – ждем Black Mirror 3, действие которой развернется в 2005 году?

Вечер P34 for www.portal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Майкл Айронсайд – лучший голос Сэма Фишера во всем мире
ПОХОЖЕ НА: Metal Gear Solid, Batman: Arkham Asylum

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЖАНР:
Stealth/Action
ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-8
ИНТЕРНЕТ:
www.splintercell.com

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

КОШКИ-МЫШКИ

BeMeP34 for Journal-plaza.net

Один из флешбэков до степени неприличного смешения напоминает Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Но там не все такие.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Принципиально новая игровая механика, неповторимый ритм, приятная графика и первоклассная подача сюжета. Отличный кооперативный режим.

Не слишком убедительная история, построенная на штампах; не так много возможностей для стелса по сравнению с предыдущими играми. Слишком короткая одиночная кампания.

СОВЕРШЕННО НОВЫЙ SPLINTER CELL – БЫСТРЫЙ, ОПАСНЫЙ, С ПРИНЦИПИАЛЬНО ДРУГИМ ПОДХОДОМ К СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.

8.5

очень хорошо

Первым делом надо уничтожить источники света. Щелчок выстрела – и люстра в моей гостиной мелкими осколками оседает на ковер. Прыжок в укрытие – и я в безопасности: мир лишился красок, словно подтверждая статус невидимки. Все знакомо и все на месте: электромагнитные ловушки на поясе, пистолет-автомат на плече, взволнованный голос в гарнитуре hands-free. Охранники с фонариками, прочесывающие местность метр за метром. Нет только ощущения тревоги. Теперь все в моих руках.

Изощренность мгновенных убийств (тех самых, что дают вторую половину в Mark & Execute), поначалу удивляет – даже в «Двойном агенте» такого не было.

Пятый Splinter Cell с подзаголовком Conviction должен был выйти три года назад и оказаться радикально другой игрой. Без стелса, без гаджетов, без темноты. Сэм Фишер должен был драться с помощью всего, что попадется под руку, импровизировать, скрываться в толпе, устраивать ловушки... Что-то (вероятно, совесть) подсказывало боссам из Ubisoft, что в пятый раз делать одну и ту же игру не совсем уместно. Кто-то (вероятно, поклонники сериала) считал, что Ubisoft сошли с ума, и заранее прокляли Conviction тысячей известных науке способов. В конце концов, разум и здравый смысл победили. Игру перенесли, потом еще раз, и еще – в итоге у команды Ubisoft Montreal было достаточно времени, чтобы полностью пересмотреть концепцию игры. Получившееся показали на прошедшей E3: брутальные допросы в общественном туалете, проецирование заданий и мыслей на всевозможные поверхности, система Mark & Execute – все это выглядело очень интересно. К тому же весь стелс пообещали никуда не убирать, а просто модифицировать.

СИСТЕМА АПГРЕЙДОВ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНА: ОЧКИ ВЫДАЮТСЯ ЗА ВНУТРИИГРОВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ, СПИСОК КОТОРЫХ МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ В СПЕЦИАЛЬНОМ МЕНЮ.

СЛЕДУЙ ЗА БЕЛЫМ КРОЛИКОМ

Conviction начинается как классическая «Матрица». Официант приносит нам поднос с телефоном и гарнитурой: «Мистер Фишер, для вас есть срочный разговор». «Сэм, за тобой пришли», – доносится из наушника знакомый голос. Грим, полное имя – Анна Гримсдоттир (Anna Grimsdottir), офицер «Третьего эшелона» (Third Echelon), секретного подразделения, которое Сэм покинул из-за смерти дочери. После короткой перепалки старых знакомых Сэм осторожно ны-

ФАКТЫ: **11** миссий | **17** видов оружия | **6** видов гаджетов

О КОМПАНИИ

2002

Выходит Tom Clancy's Splinter Cell – эталонный стелс-экшн, получивший мировое признание.

2005

Ubisoft Montreal выпускают третью часть похождений Фишера – Chaos Theory, которую также ждал большой успех.

2006

Четвертая часть под заголовком «Двойной агент» оказалась не слишком удачной, студия из Монреаля занималась только версиями для старых консолей.

Betep34 for Journal-plaza.net

ряет в ближайший переулок – там его уже ждут. И здесь нас неожиданно отбрасывает в прошлое. Надо сказать, что подача сюжета в Conviction выведена на совершенно новый для серии уровень и построена на трех кинематографических приёмах: закадровый рассказчик (в его роли выступает лучший друг Сэма, Виктор Коста (Viktor Coste), флешбэки (небольшие прогулки в прошлое Фишера) и флешфорварды – резкие скачки на несколько часов вперед. Кроме того, фирменная система проекций позволяет транслировать мысли Сэма и короткие картины из памяти прямо на окружающую действительность: воспоминания будут проноситься мимо нас на зернистой пленке и в самых неожиданных местах.

БОЛЬШАЯ ОШИБКА МИСТЕРА КЛЭНСИ

Жаль только, что сам сюжет не достоин такой великолепной оправы: это очередная банальная история про заговор против американского президента (президент, к тому же, оказывается женщиной), русское электромагнитное оружие и еще страшно сказать что. Даже сам Том Клэнси вряд ли осмелился бы публиковать такое на бумаге – даром что писатель давно уже никак не участвует в подготовке сюжета к играм, выпущенным под своим именем. Самое интересное здесь происходит в голове Сэма: его железный и циничный характер раскрывается с новых сторон, а великолепная озвучка в исполнении бессменного Майкла Айронсайда (Michael Ironside) по-прежнему очень талантлива. Не отстают и другие актеры – эта часть Conviction выполнена на высоком уровне прошлых игр серии.

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Но вернемся к тесным улочкам первого уровня, где Сэм прячется от неприятных

В черно-белой гамме режима «меня никто не видит» цветом выделяются активные объекты. Охранник и огнетушитель выступают на равных в этой короткой смертоносной сценке.

ФАЛЬСТАРТ

Вот так должна была выглядеть обложка той самой, «первой» Conviction. Если приглядеться, то можно даже заметить плашку «92%, выбор редакции PC GAMER» – видимо некоторым журналистам даже удалось оценить финальную версию игры образца 2007 года. Напомним, что до этого игры Splinter Cell выходили раз в год.

Миссия в Ираке – это такой специальный флешбэк, когда не ждешь никакого подвоха, а оно вдруг бац, и ты такой: «чего?!».

Bema P34 fo Journal-plaza.net

Это Анна Гримсдоттир – по сравнению со своими ранними аватарами она заметно помолодела.

вооруженных людей с фонариками. Пара игровых подсказок – и новая механика становится кристально ясной. Как и в любом уважающем себя экшне от третьего лица 2010 года выпуска, здесь в ходу система укрытий. Индикатора видимости больше нет, как нет и практически всех остальных элементов интерфейса. Если Сэм находится в тени, игра известит об этом полной сменой палитры: мир станет черно-белым, и только враги сохранят приглушенные цвета. Пользуясь укрытиями, перекатываясь из одной точки в другую и незаметно обходя противников с фланга, можно добиться появления кнопки «совершить стелс-убийство» и немедленно тихо свернуть шею ближайшему противнику. Только тогда активируется главная особенность Conviction – система Mark & Execute, позволяющая быстро отметить от двух до четырех (зависит от используемого оружия) врагов, и по нажатию кнопки «ликвидация» молниеносно лишить их жизни в эффектном slo-mo. Именно на комбинировании стелс-убийств и немедленной ликвидации оставшихся противников и основывается новый, очень быстрый и весьма своеобразный геймплей Splinter Cell: Conviction.

Сильный сдвиг в область бодрого экшна притащил с собой автоматы с восьмикратным зумом.

Кровь не такая яркая (сворачивается прямо на лету?), но slo-mo при ликвидации напрочь перекрывает все недочеты художников.

СВОБОДА ВЫБИРАТЬ

Лишившись почти всех шпионских гаджетов, Сэм вынужден импровизировать, и система Mark & Execute эту импровизацию не ограничивает, а успешно дополняет. К примеру, практически на каждом уровне есть некоторый набор «естественных ловушек»: на противников можно обрушить люстру или взорвать рядом с ними огнетушитель, все эти объекты также можно отмечать наравне с врагами, чтобы потом проводить убийственные цепочки выстрелов. К тому же ничто не мешает разбираться со многими злодеями по-старинке: метким выстрелом в голову из пистолета с глушителем. Наконец, удерживая кнопку стелс-убийства, можно схватить любого противника и использовать его в качестве «живого щита» – только в пятой части Splinter Cell эта функция обрела новый смысл, ведь живой щит этот помогает выиграть несколько секунд, чтобы отметить врагов, а затем выполнить «ликвидацию».

ЭЙ, ФИШЕР

Сами противники явно поумнели, особенно по сравнению с не слишком интеллектуальным ИИ из «Двойного агента». Они с легкостью замечают любое движение (именно поэтому жизненно важно использование укрытий – и быстрое перемещение между ними) и поднимают тревогу (здесь она называется «опастностью» и пропадает, если Сэм сумел спрятаться или просто убил всех в комнате). Они ходят исключительно группами, демонстрируя навыки командной работы, и уверенно проверяют каждый сантиметр помещения на предмет на-

СЛОВАРЬ НАЧИНАЮЩЕГО СЭМА ФИШЕРА

Третий эшелон (Third Echelon) – сверхсекретное подразделение АНБ (Агентство Национальной Безопасности), на которое Сэм Фишер работал все предыдущие части Splinter Cell, включая «Двойного агента». Изначально возглавлялось добродушным негром Ирвингом Лэмбертом, но к событиям Conviction тот был убит, и его место занял Том Рид – неприятный брюнет и главный антагонист Splinter Cell: Conviction.

Черная Стрела (Black Arrow) – организация наемников, представляющая собой частную военную компанию (PMC – Private Military Corporation). В Conviction именно Black Arrow наняли для поимки Фишера.

ЭМИ-орудия (EMP weapons) – устройства, принцип действия которых основан на глушении любого электрического оборудования с помощью мощнейшего пульса электромагнитной энергии. Являются главным камнем преткновения в Conviction и частью дьявольского плана Тома Рида по свержению президента.

Операция «Буря в пустыне» (Operation Desert Storm) – вторжение американских войск в Персидский Залив в начале 90-х. Сэм Фишер и Виктор Коста служили в одном отряде во время войны в Заливе.

Beta P34 for Journal-plaza.net

личия беглого спецагента. Наконец, увидев труп напарника или услышав звон битого стекла, они с равной вероятностью могут как заметить, откуда прошел выстрел, так и просто начать волноваться – все зависит от аккуратности и расторопности игрока. Оставшись в меньшинстве, враги паникуют и баррикадируются где-нибудь в офисном помещении, а если у них есть приборы ночного видения и тепловизоры, то Сэма смогут вычислить очень быстро, и придется попотеть. После того как нас обнаружили, последняя известная позиция Фишера отобразится в виде полупрозрачного силуэта – противники будут некоторое время атаковать эту точку, поэтому тут стоит зайти им с фланга. Но не стоит надеяться на немедленный успех: от одной очереди или осколочной гранаты Сэм погибает, а враги не так глупы, как может показаться на первый взгляд. Хотя их реплики полны неприкрытого идиотизма: «Фишер, ну что ты как девочка, выходи! Будь мужчиной!»

ВОЗВРАЩЕНИЕ ТРЕХГЛАЗОГО

К середине сюжетной кампании (а она очень короткая, даже по нынешним меркам – где-то около шести часов) в нашем распоряжении наконец-то появится главный гаджет всех Splinter Cell: очки ночного видения, которые на этот раз совмещены с тепловизором. Этот прибор позволит видеть сквозь стены и, что более важно, отмечать врагов на расстоянии. Кстати, количество возможных отметок зависит от типа оружия – одних пистолетов тут шесть, и каждый можно апгрейдить у специальных ящиков с вооружением. Система апгрейдов очень интересна: очки выдаются за внутриигровые достижения, список которых можно посмотреть в специальном меню. Несколько раз подряд заманить противника в темный угол, уйти от тревоги или выполнить 10 хэдшотов – игра награждает за многое и не скупится на очки достижений, так что ближе к концу их будет практически некуда девать. Другие гаджеты тоже присутствуют: во-первых, это незаменимая портативная камера для подглядывания под двери, во-вторых, широчайший выбор гранат – от осколочных и липких мин с детонатором до генераторов электромагнитных импульсов, которые на несколько секунд вырубают всю электронику и оглушают врагов. К сожалению, по-прежнему абсолютно бесполезны светошумовые гранаты и камеры на липучке – последние могут издавать шум или взрываться, но противники почему-то всегда отправляются в противоположную сторону, к вашему тихому укрытию.

ИГРА ПОСТОЯННО ПРЕДЛАГАЕТ ВАМ ЧТО-ТО НОВОЕ, ВКЛЮЧАЕТ В УРАВНЕНИЕ ЕЩЕ ОДНУ НЕОЖИДАННУЮ ПЕРЕМЕННУЮ.

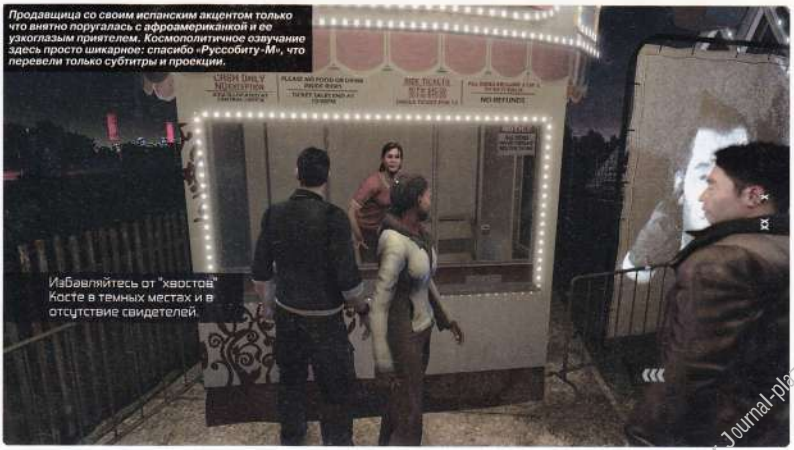
Всю дорогу с 2000-го в играх и в книгах Splinter Cell подчеркивалось, что «Третьего эшелона» официально не существует, о нем знает только президент и еще пара человек. Ага, а перед Сэмом вовсе не ресепшн с названием, логотипом и секретаршей!

ГОВОРИ, Я МОГИЛА

Разумеется, игра в кошки-мышки с охранниками и правительственными агентами – далеко не единственное, чем придется заниматься в Splinter Cell: Conviction. Никуда не делась фирменная сплинтерселовская акробатика – Сэм по-прежнему с удовольствием лазает по всевозможным трубам и карнизам (можно прыгать сверху на врагов, совершая стелс-убийства), а на каждом уровне достаточно альтернативных путей для прохождения. В конце некоторых миссий нас ждет процедура допроса – еще одна новинка Conviction (здесь игра слов, Conviction по-английски не только «признание виновным», но и «убеждение»). Убеждать местных опереточных злодеев выдать свои секреты придется всеми подручными средствами: в зависимости от окружения, Сэм ударит допрашиваемого дверью от холодильника, разобьет ему лицо об раковину в туалете или проткнет плечо древком американского флага. Вариантов действительно много, но все-таки от системы допросов остается легкое чувство разочарования – слишком очевидной и заскриптованной она получилась. Другое дело, что допросы составляют ничтожную часть невероятно раз-

ЦАРСКИЕ ОГРЫЗКИ

Разработка игры эксклюзивно под Xbox и Windows обернулась тем, что использован был все тот же многострадальный движок, получивший новое название LEAD (основа – Unreal Engine 2.5 пятилетней давности). Источники освещения с динамическими тенями, унифицированная модель попиксельного освещения Блинна-Фонга и другие страшные слова – это все круто, но при этом Splinter Cell: Conviction (2010) не поддерживает DirectX 10/11, например. Впрочем, чего еще ожидать от игры, которая разрабатывается аж с 2006-го года? Кстати, насчет мультиплатформы: нашелся отличный повод для шовинистических насмешек. Консольщики жалуются на то, что играть с помощью мышки и клавиатуры заведомо проще, чем на джойстике, и это, мол, рушит весь игровой баланс. А ведь не зря говорят людям: не умеешь играть – не берись… С другой стороны, есть у ПК-версии и объективные проблемы. Во-первых, оптимизация заставляет вспомнить о «Двойном агенте» – ждем патча, исправляющего тормоза на слабых системах. К тому же здесь отсутствует голосовой и даже текстовый чат в кооперативе. Хотя связь с приятелем можно, конечно, устроить через стороннюю программу.



Продавщица со своим испанским акцентом только что внятно поругалась с афроамериканкой и ее узкоглазым приятелем. Космополитичное озвучание здесь просто шикарное: спасибо «Руссобиту-М», что перевели только субтитры и проекции.

Избавляйтесь от "хвостов" Косте в темных местах и в отсутствие свидетелей.

BeneP34 for Journal-plaza.net

нообразного геймплея Conviction. Задания варьируются от прослушивания разговора с помощью комплекса телекамер до погони за вражеским агентом через заполненный людьми вашингтонский парк. Игра постоянно предлагает вам что-то новое: будь то огромный и вооруженный до зубов военный вертолет или проникновение в штаб-квартиру «Третьего эшелона», когда любая поднятая тревога означает немедленный конец игры – ощущение, хорошо знакомое по самым ранним играм серии.

ВАШИНГТОН, ОКРУГ КОЛУМБИЯ

К тому же выглядит и работает Conviction удивительно... компетентно. Мягкие пастельные тона, красивое (хоть и не совсем честное) освещение, большое внимание к деталям на каждой из локаций – все это успешно скрывает недостатки уже немолодого игрового движка. Три года разработки не прошли даром: Conviction – почти идеально проработанный продукт, начисто лишенный раздражающих программных ошибок или недоработок управления. Все компоненты игры работают именно так, как вы это ожидаете, а несколько неожиданных сюжетных поворотов (вроде игрального воспоминания Фишера о войне в Ираке, когда Conviction превращается в стопроцентный экшн) и общая кинематографичная подача действия заставят вас сохранить интерес к игре до самого конца.

Have fun!!, желает нам вывеска. Спасибо, мы уже.

Допрос злобного негра (нет, не Ирвинг Ламберт) сопровождается порчей федерального имущества: телевизор на заднем плане уже разбил, теперь займемся режиссерским пультом.

ДРУЖБА НАРОДОВ

Хотя по-настоящему интересная и неожиданная концовка ждет в кооперативном режиме – он здесь выделен в отдельную кампанию, действие которой начинается в Санкт-Петербурге, за несколько месяцев до событий одиночного режима. Играть придется за двух специальных агентов, американского и русского, каждый из которых обладает всеми умениями и навыками Фишера: а это допросы, Mark & Execute, и многое, многое другое. Кооперативный режим очень хорош и является отличным дополнением к «синглу»: здесь можно координировать свои действия, заманивать противников в ловушки, а также проводить «групповую казнь» – нажав вовремя соответствующие кнопки. Много игровых ситуаций построено именно на взаимодействии двух игроков: например, некоторые двери можно выбить только вдвоем, то же касается и различных целей миссий. Кстати, неповторимый русский колорит проявляется здесь, прежде всего, в репликах петербургских врагов – они содержат такой отборный и многоэтажный мат, что мы бы не решились цитировать их на этих страницах.

Большинство скриптовых сценок, как водится, срежиссированы таким образом, что Фишер никак не может повлиять на их исход.

ТВОЙ ДЕНЬ

Conviction получилась немного спорным, но вполне законченным и самодостаточным продуктом. Кто-то может заметить, что в игре теперь гораздо меньше возможностей для стелса, и гораздо больше экшна – и будет прав. Но если вспомнить не слишком удачного «Двойного агента», откуда Ubisoft Shanghai практически полностью убрали все прятки в тенях, то Conviction выглядит настоящим откровением и возвращением к истокам – правда, теперь действие происходит слегка с иной перспективы. Перспективы настоящего, крайне опасного охотника. Фишер пантерой перекатывается из укрытия в укрытие, берет неосторожного охранника в заложники, расстреливает других и обрушивает на последнюю группу врагов огромную реактивную турбину. В ушах звенит, хочется скорее бежать дальше и расправляться с новыми врагами еще красивее – выстрел, перекат, меткий хэдшот. «Простите парни, сегодня не ваш день», – выдыхает Сэм. Совершенно верно. Сегодня – наш день. ■

Ну куда ж без комических персонажей?

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Святослав Торик

Сэм Фишер стареет, но не сдается. Когда-то он был ответственным, исполнительным оперативником «Третьего эшелона», хотя порой колебался и задавался вопросами. Стоит ли убивать безоружную женщину (миссия в Израиле, Pandora Tomorrow)? Считается ли задание превыше жизни начальника (предпоследняя миссия в Нью-Йорке, «Двойной агент»)? Но все эти колебания – тишь да гладь по сравнению с тем, что Сэм постоянно чувствует в Conviction: гнев, ярость, бешенство, раздражение, ненависть, боль. При этом сохраняет свое фирменное чувство юмора – видимо, только оно и способно удержать его в своем уме.

Сэма постоянно обманывали те, кому он доверял все эти годы. Его и сейчас обманывают столь изощренно, что он уже не понимает, где заканчивается правда и начинается ложь. Он уже не спрашивает: «ты лжешь?», он констатирует факт: «ты никогда не говоришь всю правду до конца». Поэтому Фишер доверяет только своим ушам, глазам и рукам – и уж они-то его не подводят.

На мой взгляд, игра получилась жесткой, бескомпромиссной, красочной и очень эмоциональной – довольно близкой в этом плане к Max Payne или Kane & Lynch, например.

Boxer34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 1.5GHz, RAM 512Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: «Вангеры», Second Life, Spore

Автор: Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

LOVE

ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА НОВОЙ ФОРМАЦИИ

ЖАНР: MMO/Action/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: dx Networks
РАЗРАБОТЧИК: Quel Solaar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 200
ИНТЕРНЕТ: www.quelsolaar.com/love

Обычно мы в журнале рассказываем про игры. Но Love – исключение из правил. В том смысле, что это – не игра, а самостоятельный феномен. Он не вписывается ни в какие рамки и очень отдаленно напоминает то, что тебе доводилось видеть раньше. Да, ценность этого феномена для человечества может вызывать споры. Но все равно, пройти мимо него означало бы проявить непростительную узость взглядов.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Love целиком была создана одним человеком – программистом Эскилом Стинбергом. Еще в 2007 году он задумал создать собственный MMO-проект. С его слов получалось, что нас ждет некий экстремальный вариант «Последнего героя», в котором игроки сообща выживают во враждебном мире и с нуля возводят свое поселение. Также была обещана возможность в реальном времени строить новые здания и менять ландшафт.

И вот перед нами предстала Love – проект, которому очень сложно подобрать аналогию. Не стоит ориентироваться на графу «Жанры». С онлайновыми RPG игру роднит лишь общение с другими игроками. С экшнами – только возможность стрелять из бластера. Со стратегиями – необходимость развивать свое поселение. На самом же деле Love больше всего похожа на сложный эксперимент по исследованию человеческой психики и способности людей на совместные действия в экстремальных условиях. И надо иметь большую смелость, чтобы согласиться в этом эксперименте участвовать.

Предупреждаем сразу – мир Love суров и неприветлив. Если в обычных MMORPG разработчики сразу берут нас под свою опеку, то в Love ты начинаешь свою жизнь одиноким, беззащитным и лишенным малейшего понятия, что делать дальше. Твоя первая задача – найти ближайшее поселение игроков и записаться в ряды его жителей. По большому счету, с этого и начинается Love.

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД ЗАЛОЖЕН...

При большом наплыве игроков город напоминает муравейник. Кто-то бежит на разведку, кто-то стоит на карауле, изпод земли выпрыгивают новые здания, а где-то вдалеке равнина вдруг вздыбливается холмами. Разобраться во всем этом очень сложно – но разбираться придется, по крайней мере, если ты хочешь включиться в игру.

Итак, начнем. Город строится вокруг Монолита, ключевого здания, в случае уничтожения которого гибнет и само поселение. Желающих его уничтожить хватает – помимо поселения игроков, рядом находится еще пять городов, управляемых AI. Их жители обгоняют в развитии людей (по крайней мере, на старте) и ведут себя очень агрессивно.

Рядом могут оказаться и поселения других игроков, поскольку число монолитов довольно велико. Вам не обязательно воевать, но ресурсов не всегда хватает даже одному поселению. Нам не доводилось видеть конфликтов между человеческими деревнями, но игроки рассказывают, что на других серверах подобное случалось.

Идем дальше. Упоминавшиеся выше ресурсы представлены сферами token'ами, разбросанными по миру Love. В каждой из них содержатся «семена»

О КОМПАНИИ

2008 Эскил Стинберг впервые представляет свой проект широкой публике, заявляя, что для запуска Love необходимо 200 активных игроков. Вокруг необычной игры быстро формируется фанатское сообщество.

2009 Становится известно, что Love будет распространяться через сервис dx Networks. Одновременно Стинберг регистрирует фирму Quel Solaar (состоящую из него одного) для операций с игрой и движком.

2010 В марте заканчивается бета-тест игры и начинается продажа паролей для доступа в Love.

BeMeP34 forum.igromania.ru

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Уникальный игровой мир, возможность изменять ландшафт по своему усмотрению, простор для сотрудничества с другими игроками, необычная система построек.

Высокая сложность освоения, нестандартный интерфейс, своеобразная графика, необходимость договариваться с другими игроками, нет стимулов для долгой игры.

УНИКАЛЬНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ МИР, КОТОРЫЙ ТЫ ЛИБО ПОЛЮБИШЬ ВСЕЙ ДУШОЙ, ЛИБО ПРОИГНОРИРУЕШЬ. ТРЕТЬЕГО НЕ ДАНО.

8.0

очень хорошо

ГОРОДСКОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Развитие городской инфраструктуры – процесс сам по себе довольно увлекательный. Здания могут взаимодействовать самым причудливым образом, что позволяет воплощать весьма интересные комбинации. Со временем это все больше напоминает урок информатики – по крайней мере, чувствуется, что систему придумывал профессиональный программист.

Простой пример. Сначала мы возводим вышку, которая позволяет использовать рацию. Затем ставим на подходе к поселению бомбометалку и настраиваем на свою частоту – теперь она срабатывает всякий раз, когда включается переговорное устройство. Потом мы возводим рядом радар, который посылает нам на рацию сигнал, когда засекает движение. Вуаля – теперь все непрошеные гости будут подвергаться обстрелу автоматически.

Это – не работа сюрреалиста, а скриншот из Love. Привыкнуть к такой картинке в игре просто невозможно.

ЭТО НЕКИЙ ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ВАРИАНТ «ПОСЛЕДНЕГО ГЕРОЯ», В КОТОРОМ ИГРОКИ СООБЩА ВЫЖИВАЮТ ВО ВРАЖДЕБНОМ МИРЕ И С НУЛЯ ВОЗВОДЯТ СВОЕ ПОСЕЛЕНИЕ.

одного из зданий, которые нужно доставить в свое поселение и высадить там, где ты хочешь получить постройку. Кроме того, в token'ах могут быть спрятаны инструменты или оружие (их тоже следует незамедлительно доставлять домой – тогда они станут доступны всем твоим товарищам).

Из всех инструментов особенно интересны те, что дают возможность менять ландшафт, тем более что созданный Стинбергом движок (см. врезку) позволяет осуществлять манипуляции на ходу. Конечно, возможности игроков существенно урезаны, чтобы они не могли перекроить по своему усмотрению весь мир. Но все равно, никто не мешает возвести скалу вокруг города, а потом оборудовать в ней пещеру.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Не менее важный ресурс мира Love – это сами игроки. А точнее, их умение находить общий язык между собой. Ведь если Монолит со зданиями – сердце и плоть любого города, то его кровь – это ты и другие поселенцы. Вы строите новые здания, собираете token'ы и защищаетесь в случае опасности...

Налаживание командной игры – задача не менее сложная, чем поиск новых token'ов и развитие города. Дело тут даже не в том, что договариваться приходится обо всем – где ставить здания, кому скучать на карауле, нужно ли возводить вокруг города холмы или нет. Просто в других онлайновых играх жизнь подчиняется строгим правилам, а в Love царит полная анархия, и каждый может заниматься чем угодно. Попробуй договориться о совместных действиях в таких условиях.

Зато командная игра приносит серьезные дивиденды. Сообща можно, к примеру, взять хорошо укрепленный замок AI-поселенцев: пока одна половина

В руках нашего товарища бластер, который, как правило, становится твоим первым оружием в игре.

Весь интерфейс Love представлен набором закорючек внизу экрана. На самом деле, управление реализовано удобно, надо только привыкнуть.

Генератор – источник энергии, единственного стратегического ресурса мира Love, жизненно необходимого для поселений.

ФАКТЫ: **200** игроков на одном сервере | **45** типов token'ов, не считая специальные | **10** евро – цена пропуска в мир Love

BitNP34 for Journal-plaza.net

Вот так здесь могут выглядеть враги. Привыкай заранее.

В сюрреалистическом мире Love отличить маяк от склада практически невозможно. К счастью, всегда можно увидеть подсказку в углу экрана.

Некое подобие канатной дороги, позволяющее легко путешествовать с места на место, любуясь по дороге красотами.

Перед нами – вражеская оборонительная башня. А я как раз пытаюсь пробраться мимо нее.

штурмовой бригады устраивает шумиху с севера, отвлекая на себя внимание осажденных, другая тихонько пробирается в замок с юга и выносит все хранящиеся там token'ы, без которых компьютерное поселение существовать не может.

ТЕМНАЯ СТОРОНА ЛЮБВИ

Впрочем, на самом деле в мире Love не все так радужно. Есть у него и обратная сторона, которая открывается, стоит отказаться от лозунга «оригинальность все спишет». А списывать приходится многое. Никаких инструментов общения и координации действий, кроме прямого общения в чате, у игроков нет. Поэтому фразы о сотрудничестве, произнесенные выше, описывают идеальное развитие событий. На деле ты можешь столкнуться с ситуацией, когда никто не спешит объяснить новоприбывшему, что требуется городу в данный момент и чем он может помочь (по крайней мере, автор столкнулся с такой проблемой на двух серверах).

При этом, вернувшись в город из очередного похода, можно обнаружить, что постройка, возведенная тобой из потом и кровью добытого token'а, была уничтожена кем-то, кто решил воткнуть на ее место очередной маяк.

Можно, конечно, отыскать собственный монолит и играть в одиночку. Но, в конце концов, ты неизбежно задашься вопросом – а для чего все это? Стремиться в игре не к чему – даже компьютерных врагов одолеть нельзя, их города каждый раз возрождаются на новом месте. В обычных MMORPG можно играть ради прокачки персонажа, ради возможности побеждать все более сильных врагов, а в Love? Развивать город ради самого факта развития?

ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО

Love, безусловно, алмаз игровой индустрии – но пока что не ограненный. В наличии имеются оригинальная концепция, уникальный игровой мир, нестандартные технические решения... Но цельной игры они не составляют. Очень немногие рискнут заглянуть в мир Love, еще более немногие решат задержаться там надолго. И этих немногих можно понять. Love дает как чувство свободы, так и уникальный опыт общения с другими людьми, какой не получишь ни в одной другой игре. ■

QUEL SOLAAR – ДВИЖОК БУДУЩЕГО

Одна из главных особенностей игры – движок Quel Solaar, позволяющий «на ходу» создавать новые объекты и редактировать пейзаж по своему усмотрению. Стринберг уже создал для него отдельный сайт, на котором предлагает «моторчик» другим разработчикам. Там же он объясняет, как реализовано редактирование ландшафта – у каждого объекта есть ряд параметров, определяющих его положение в пространстве. С изменением этих данных меняется и пейзаж.

Ключевым компонентом Quel Solaar является набирающая популярность технология Verse – протокол, позволяющий ПО для работы с графикой обмениваться информацией по сети (благодаря ему, например, три архитектора могут одновременно проектировать дом, работая в разных программах). Verse связывает воедино все компоненты движка, и любые изменения немедленно отображаются на экранах у всех игроков.

Смена дня и ночи влияет на многие элементы игры – от производительности генераторов энергии до активности AI.

BeneP34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: ракетка и мячик, захватывают мониторы с 1972 года
ПОХОЖЕ НА: Ricochet Lost Worlds, Ricochet Infinity, Break Quest

Автор: Денис Кублицкий

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Круглые экраны здорово разнообразят геймплей. Не все же шарик по прямоугольному полю гонять.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

Необычная механика с притягиванием и отталкиванием объектов, приятная графика и чудесный саундтрек, наличие режимов игры на любой вкус.

Сюжетная кампания простая и слишком короткая – проходится за один присест, маловато бонусов и типов блоков.

ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ «АРКАНОИД» – ДАВНЕНЬКО ТАКИХ НЕ ВЫХОДИЛО. ДА ЧТО ТАМ, НИКАКИХ ДАВНЕНЬКО НЕ ВЫХОДИЛО.

8.5
очень хорошо

SHATTER

ВДРЕБЕЗГИ!

- **ЖАНР:** Arcade
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sidhe Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sidhe Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shattergame.com

Сподряд видеоигр «арканоиды» – необъяснимый феномен. С прошлого века их геймплей не изменился ни на йоту, но подгоняемый ракеткой шарик крушит нарисованные кирпичики с тем же задором, что и 30 лет назад. Секрет прост – являясь одними из родоначальников нынешней гейминдустрии, «арканоиды» остаются казуальными играми, которые понравятся и любителям The Sims, и хардкорным MMO-рейдерам.

Если первые симуляторы пинг-понга сильно зависели от технических возможностей оборудования (например, в PONG ракетка не доезжала до края экрана из-за ошибки в цепи микросхемы), сейчас создатели подобных игр ограничены только собственной фантазией. Кто сказал, что поле должно быть прямоугольным, а площадка – двигаться только влево и вправо? Shatter ломает не только блоки, но и стереотипы – на одних уровнях ракетка находится на левой границе экрана и движется вверх и вниз, на других она ездит по дуге, а шарик летает внутри круга. Благодаря частой смене локаций даже уровни с классической компоновкой не успевают надоесть, но захватывает игра не только дизайном.

ВДОХ-ВЫДОХ

Одним из ключевых элементов любого «арканоида» является контроль над мячиком: бонусы увеличивают размер биты или изменяют ее форму, заставляют мячик прилипать к ракетке или изменять скорость полета. Вместо этого в Shatter дают управлять гравитацией, притягивая или отталкивая шарик и все объекты на экране. От необходимости возить мышкой по столу это не спасает, но дает возможность корректировать траекторию движения мячика на лету и сбивать иначе недоступные кирпичики. Их тут великое множество: одни прибиты гвоздями к экрану и смиренно ждут своей участи, другие беспрепятственно летают в пространстве и тоже реагируют на изменения гравитации, третьи являются магнитами и сами притягивают или отталкивают мяч. Загнать его в небольшой просвет между блоками, мастерски контролируя гравитацию, а затем одним махом разбить всю стенку – высший пилотаж и истинное удовольствие. Сбор фрагментов, на которые распадаются разрушенные кирпичи, пополняет энергозапас ракетки. Есть энергия – можно включить щит и закрыться от падающих блоков, которые иначе собьют ракетку с ног. Если поймать достаточно объектов, то игра позволит запустить мощную волну осколков-ракет, сносящую все на сво-

О КОМПАНИИ

1997 В Веллингтоне основана компания Sidhe Interactive, в ранние годы своего существования занимавшаяся исключительно разработкой игр по чужим брендам. Например, одним из первых проектов был Barbie Beach Vacation.

2005 На PSP выходит GripShift – первая игра Sidhe, основанная на оригинальном IP. Через два года GripShift появилась на PS3 и Xbox 360, но к нам на огонек так и не заглянула.

2010 Сейчас Sidhe является крупнейшим игростроителем Новой Зеландии, в компании работают около сотни людей. Кроме того, Sidhe – лицензированный разработчик под все современные игровые платформы Sony, Microsoft и Nintendo.

ем пути – обычно этого достаточно, чтобы уничтожить все блоки и перейти к следующему испытанию. Хотя это сильно сказано: уровни в кампании предельно простые, а потерянные жизни (если шарик вылетает за пределы экрана) тут же выпадают из разбитых блоков в качестве бонусов. Даже в случае проигрыша полет можно продолжить, выбрав классическое «continue» и потеряв все набранные очки. Впрочем, в сюжетных миссиях они и не нужны: этот режим призван познакомить игрока с механикой Shatter и попутно столкнуть с десятью уникальными боссами. Каждый из них обладает слабыми местами, которые нужно наказать мячиком или разбомбить ракетным ударом – ничего сложного, лишь дополнительная возможность попрактиковаться в управлении, изменяя гравитацию и попутно уворачиваясь от лазеров и прочих неприятностей, которые боссы метают в ракетку. Здесь же можно вдоволь насладиться саундтреком (о нем подробнее во врезке) и полюбоваться местными красотами. Каждый из миров уникален, и хотя графику сложно назвать современной, а некоторые локации чересчур пестрые, Shatter радует глаз.

Для убийства каждого босса нужно использовать определенную тактику. Этого, например, перевернуть вверх тормашками, изменяя гравитацию.

ПРЫГ-СКОК

Настоящий челлендж начинается в остальных шести режимах. Какая стратегия позволит одолеть всех боссов за минимальное время? Как набрать максимум очков, гоняя три мячика по пустому полю? Что делать, чтобы победить в «бесконечной» игре? А если она ограничена пятью минутами? В последних двух вариантах доступен еще и кооперативный режим для двух игроков! Онлайн-таблицы рекордов ломятся от желающих попасть хотя бы в сотню лучших, счет идет на сотни миллионов очков, а боссы уже повержены менее чем за пять минут! Выходя на тропу войны, вспомни все, чему ты научился в сюжетной кампании, – поймать бонусы на удвоение получаемых очков и увеличение числа фрагментов, разнести блоки из ракетницы и тут же восстановить энергию, собрав осколки? Или выпустить сразу

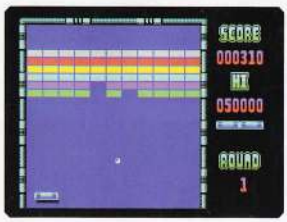
В SHATTER ДАЮТ УПРАВЛЯТЬ ГРАВИТАЦИЕЙ, ПРИТЯГИВАЯ ИЛИ ОТТАЛКИВАЯ ШАРИК И ВСЕ ОБЪЕКТЫ НА ЭКРАНЕ.

ПИНГ-ПОНГ ДЛЯ ВСЕХ

В 72 году основатель Atari Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell) дал инженеру компании Аллану Алкорну (Allan Alcorn) разминочное задание: поскольку до того Аллан не занимался разработкой игр, ему было поручено сделать видеоверсию пинг-понга. Результат руководству Atari настолько понравился, что соответствующий игровой автомат был тут же выпущен в продажу под названием PONG. Считается, что игра стала первым коммерчески успешным проектом и дала старт гейминдустрии. К концу 74-го Atari отгрузила более 8 тысяч автоматов PONG, а в 75-м выпустила домашнюю версию игры под названием Home Pong: в первый же предрожденственский сезон были проданы все 150 000 произведенных приставок. Но конкуренты не спали, клепая многочисленные клоны PONG, и в 76 году Atari нанесла ответный удар, выпустив Breakout.

Здесь впервые появилось то, без чего немыслимы современные игры данного поджанра: ряды разноцветных кирпичиков, которые нужно разбивать с помощью мячика, отбивая его ракеткой. Экраны на игровых автоматах (как и в PONG) были черно-белыми, и чтобы раскрасить блоки, к поверхности дисплеев был приклеен полиэтилен с цветными полосками. Уровней в игре было всего два. Позднее Breakout была портирована на платформы Video Pinball, Atari 2600 и Atari 5200. С тех пор на Западе все игры данного поджанра аркад считаются breakout-клонами. Но у нас прижилось другое название – «арканоид».

На игровых автоматах Arkanoid появилась в 86 году и по сравнению с Breakout была просто космически крута: полноцветная графика (на самом деле 16 цветов, но кого это тогда волновало?), семь всевозможных бонусов (дополнительные шарики, увеличение размеров ракетки, лазер для расстрела кирпичей и т.п.) и 33 уровня с боссом в конце. Arkanoid вышла почти на всех мыслимых домашних платформах того времени, включая Commodore 64 и ZX Spectrum. Видимо, благодаря этому слово «арканоид» стало нарицательным (как «ксерокс» или «памперсы»). Хотя в оригинале это название космического корабля, с которого бежит главный герой (та самая ракетка, кстати, ее зовут Vaul). Так-то.



ФАКТЫ: **6** различных бонусов | **7** режимов игры | **10** миров в сюжетной кампании

Boxer34 for Journal-plaza.net

Иногда блоки проще притянуть и разбить о щит ракетки, чем пытаться попасть в каждый из кирпичей мячиком.

В «бесконечном» режиме можно набирать очки, пока не кончатся жизни.

ОНЛАЙН-ТАБЛИЦЫ РЕКОРДОВ ЛОМЯТСЯ ОТ ЖЕЛАЮЩИХ ПОПАСТЬ ХОТЯ БЫ В СОТНЮ ЛУЧШИХ, СЧЕТ ИДЕТ НА СОТНИ МИЛЛИОНОВ ОЧКОВ.

все шарики, поймать «unstoppable ball» и сокрушить все кирпичи одним махом? Вопрос личных предпочтений.

Независимо от выбранной тактики ты наверняка захочешь сыграть еще раз, а потом второй и третий, каждый раз прибавляя к личному рекорду пару десятков миллионов. Это именно тот случай, когда и процесс, и результат приносят удовлетворение – как расправа над мертвецами в Plants vs. Zombies. Однообразно, в чем-то вторично, но чертовски увлекательно – наверное, кидая монетки в щель автомата Breakout 30 лет назад, игроки испытывали те же чувства. И хотя с тех пор вышло много достойных проектов, а Shatter не может похвастаться десятками уникальных уровней Ricochet Lost Worlds или разнообразием возможностей Break Quest, игра удивительным образом удерживает у экрана. Этим и ценна. ■

МУЗЫКА КОСМОСА

Значительной долей успеха Shatter обязана оригинальному саундтреку: написанная специально для игры музыка смело мешает электропоп с глэм-роком, приправляя блюдо яркими басовыми партиями и четко выраженными ударными, ухитряясь звучать свежо и не вызывая желания выключить колонки. Немудрено, что оригинальные композиции вышли отдельной пластинкой. Из 13 треков, которые можно послушать и при желании купить на sidhe.bandcamp.com, откровенно однообразной получилась только тема, звучащая во время сражений со всеми десятью боссами, – звука электронных барабанов, долбящих со скоростью ударов двести в минуту, я вынести не смог. Остальные треки подходят игре на 111 процентов: особенно порадовали синтезированный женский вокал и гитарные риффы. Автором саундтрека является Module, он же новозеландский мультиинструменталист Джерамиа Росс (Jeramiah Ross). Свой соло-проект музыкант основал в 2003 году и с тех пор, помимо саундтрека к Shatter, выпустил 4 альбома и 4 сингла.

Переходы между экранами сделаны в виде полетов по странному миру.

На бонусном уровне нужно набирать очки, как можно дольше гоняя три мячика по пустому полю. Дополнительных жизней здесь нет.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Дмитрий Карасев

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: «Ил-2 Штурмовик», Крылатые хищники», Heroes of the Pacific

В статье мы забыли упомянуть 44 новых варианта раскраски. Исправляем оплошность – в игре они действительно есть.

Для тех, кто ищет лихих воздушных перестрелок без упора на реализм, «Крылатые хищники» остаются идеальным вариантом.

Надо отдать Gaijin Entertainment должное – даже в «упрощенном» режиме игры можно почувствовать разницу между новыми самолетами.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ: WINGS OF LUFTWAFFE

В НЕБЕ НАД БЕРЛИНОМ

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** yuPlay
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Gaijin Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-32
- **ИНТЕРНЕТ:** airwargame.com

Всего несколько месяцев назад мы рассыпались в комплиментах «Крылатым хищникам», авиационному шедевру от Gaijin Entertainment. Одна из немногих претензий заключалась в том, что в игре не было немецкой кампании. Не прошло и полугода, как разработчики предложили нам первый аддон, посвященный как раз Люфтваффе. И вроде все должны быть довольны – но жалоб меньше не стало.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ САМОЛЕТЫ...

Напомним, что «Крылатые хищники» – игра непростая. Помимо современной графики, стабильной работы и других многочисленных достоинств, творение Gaijin Entertainment обладает завидной универсальностью: оно может выступать и как беззаботная воздушная стрелялка, и как серьезный симулятор. Достаточно нажатия пары кнопок, чтобы изменить расклад. Но если фанаты Heroes of the Pacific и других авиационных экшнов восприняли игру на ура, то у поклонников «Ил-2» нашлись поводы для претензий. Мол, самолеты неадекватно реагируют на команды, физика хромает и далее по списку.

Увы, к их претензиям разработчики остались глухи. Взять хотя бы пару новых самолетов. И «Аэрокобра» P-39, и Ju 88 aka «Юнкерс» реализованы неплохо, но при максимальных настройках реализма имеют неприятную привычку при посадке каждый раз заваливаться на хвост, а в воздухе ни с того ни с сего срываться в штопор. Не смертельно, конечно, но и приятного мало.

...НУ А МИССИИ, А МИССИИ ПОТОМ

То же самое относится к новым заданиям. Динамика есть, баланс есть, вражеские пилоты не дают времени размышлять о посторонних предметах, да и подбор миссий весьма удачен. Битва за Британию, высадка в Сицилии, сражение над Берлином – в десять заданий Gaijin Entertainment ухитрилась уместить всю историю Люфтваффе. Но разве «Крылатых хищников» не критиковали за однообразие миссий и отсутствие хоть какой-то связи между ними? В дополнении то же самое – набор разрозненных боевых вылетов, которые отличаются друг от друга в основном пейзажами внизу.

Остается упомянуть еще режим совместного прохождения для 2-4 человек – что вряд ли можно считать серьезным прорывом при условии, что в оригинале уже был полноценный мультиплеер.

Все это не отменяет старых достоинств «Крылатых хищников» – просто очень хотелось увидеть какие-то новые. Ну а в целом, пора бы уже ввести определение «дополнение отечественное, эконом-класса». Это когда в игре увеличивается количество всего, что можно посчитать, а все остальное остается без изменений. Спору нет, дополнительный контент – вещь полезная. Но позиционировать его как полноценный аддон и продавать по цене оригинальной игры – это, наверное, уже слишком. Уж не сочтите за жадность. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Два новых самолета, десяток свежих миссий, кооперативный режим, в остальном – достоинства оригинальной игры.

Очень мало нового, однообразие дополнительных миссий, старые недостатки не были исправлены.

ДЕСЯТОК НОВЫХ ЗАДАНИЙ И ПАРА САМОЛЕТОВ. СЛИШКОМ МАЛО ИЛИ В САМЫЙ РАЗ – ПУСТЬ КАЖДЫЙ РЕШАЕТ САМ.

7.0
хорошо

О КОМПАНИИ

2004

Студия впервые работает с авиационной тематикой. Flight of Fancy предлагала сыграть за дракона, управляемого через веб-камеру с помощью технологии motion detection. К сожалению, проект был заморожен.

2009

В сентябре студия выпускает на консолях «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники». Игра получает на Западе отличные оценки.

2009

Под самый Новый год выходят «Крылатые хищники» – по сути, тот же консольный вариант «Ил-2», но переделанный для PC. Игра вновь оказывается принята на ура – как дома, так и за рубежом.

Beta-P34 for Journal-plaza.net

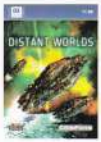
ПОЙДЕТ: Процессор 1.5GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Master of Orion 3

Автор: Николай Третьяков

У обитателей канализации есть секрет, и они готовы поделиться им за деньги.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Сэм Фишер явно летал в космос и явно следовал заветам Джея.



DISTANT WORLDS

ГДЕ В ЭТОЙ ГАЛАКТИКЕ ГЕЙМПЛЕЙ?

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Matrix Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Code Force
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** codeforce.co.nz

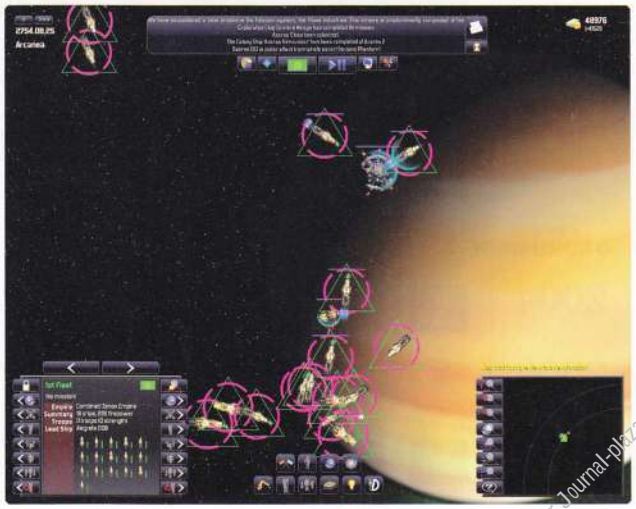
«Космос. Последний рубеж...» – кажется, таков канонический русский перевод стартрек-вступления «Space. The final frontier...». Вступительный ролик Distant Worlds настраивает именно на такой мечтательный лад – сейчас полетим исследовать странные новые миры, искать новые цивилизации и новые формы жизни... ох, извините, это все-таки космическая 4X-стратегия. А суть ее – «To find a new alien life form and nail it», как говорил Джей в «Клерках-2» Кевина Смита.

XЫ, XЫ, XЫ, XЫ

В «Nail it» укладываются первые три из четырех «X»: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (исследовать, расширять, эксплуатировать и истреблять, то есть). Добавление четвертой «X» означает, извините, снафф-порно. А все вышеизложенное означает, что космические 4X-стратегии – натуральный жесткач. Хардкор: игроки, любящие подобные забавы, презрительно относятся к красивой графике и любят мучительный микроменеджмент.

Distant Worlds прямо не утверждает, что предназначена хардкорной аудитории, но толсто намекает на это. Внешний вид игры вызывает в памяти Galactic Civilizations 1994 года и Star Control 2 1992-го. Плоская галактика невообразимых (на ваш выбор – невероятных, нереальных, умопомрачительных) размеров поделена на сектора, плоские планеты добросовестно ходят по орбитам в компании своих лун. Корабли и станции... в Master of Orion 2 они смотрелись лучше, насчет первой MoO я не уверен.

Еще тревожит память интерфейс. Уже через час общения с Distant Worlds понимаешь, что он довольно функционален, но все-таки в сравнении с Civilization IV или Spore (знаю, это попсня) – это как хорошо сделанный web 1.0-сайт в сравнении с вебдваноль. Почему бы не сделать контекстное меню прямо на планете? «Колонизировать» – и все. Дело в том, что в Distant Worlds можно автоматически выстроить планеты по пригодности для заселения, одним щелчком отдать команду на колонизацию самой вкусной из них, и на ближайшей колонии будет построен colony ship, кото-



Это не скринсэйвер, это победа добра над силами, препятствующими нормальному ведению бизнеса.

О КОМПАНИИ

2006 Code Force Limited основана в Окленде (Новая Зеландия).

2010 Выходит первенец компании — Distant Worlds. Игра замечена энтузиастами.

2014 Выходит Distant Worlds 2, игра мечты всех 4X-стратегов, реализующая концепцию «живой галактики» в головокружительном 3D. Может быть.

BeneP34 for Journal-plaza.net

рый автоматически отправится по адресу. Но замечательный expansion planner запрятан в меню второго уровня. Почему нельзя дать информацию по планетам с помощью более крупных (и отличимых друг от друга) картиночек? Где имперская казна, ироды? (То есть – почему, тратя деньги, я не вижу, сколько их осталось?)

ПОЗИТИВ?

Чтобы не продолжать этот бета-тестерский список... перейдем к достоинствам. Как уже говорилось выше, в Distant Worlds можно создавать огромные галактики и копаться в этих песочницах среди кучи рас и еще большего количества государств, независимых инопланетян, древних руин, космических пиратов и газовых облаков с возможностью разработки. Рас, как уже говорилось выше, куча – несколько видов разумных инсектоидов; несколько видов разумных динозавров; крысы двуглазые и трехглазые, как Сэм Фишер; благодушные, древние, мудрые и вроде как накуренные коты; зеленые инопланетянки с большими сиськами (без такой расы 4X-стратегия не хардкор). Технологий – до черта. Конструктор кораблей – с сотнями деталей. Ресурсов – уйма: несколько десятков, включая дилитиевые кристаллы, полимеры (хе-хе) и предметы роскоши. К последним относится напиток Vodkol, добываемый из корнеплода Vodia, растущего исключительно на охлажденных планетах. Лепота!

И нырнуть бы в этот океан из Vodkol и всего остального, но. Честно говоря, я не знаю, с чего начать. Нет рабочего «зума»: того масштаба, на котором мы проводим почти все время, видим проблемы, строим планы, принимаем решения. Потому что полностью отключать микроменеджмент – стыдно. И скучно. «Построим флот за 56789 кредитов, повелитель?». «Полетим вон к той звезде, начальник?». «Подарим миролюбивым жукерам суперторпеды?». «Исследуем заброшенный храм на планете?». Крепко подперевший кулаком подбородок игрок смотрит на бледненькую карту секторов, по которой расползается его империя. (То есть – пиктограммы имперского цвета.) Вкупе с автоматизацией медитативный настрой подкрепляет то, что во всех империях и демократиях наряду с контролируемым нами госсектором есть неподвластная нам частная экономика: население шустро покупает торговые корабли, строит на планетах шахты, тянет газ из туманностей. Все, по большому счету, логично – в ближайших системах заводятся пиратские картели, от которых мы защищаем частный бизнес. Гангстеры идут и на переговоры, за хорошие деньги сливая информацию о независимых колониях для захвата и неизвестных нам державах. Или вот – стабильные поставки предметов роскоши вызывают расцвет культуры, который вызывает развитие экономики и рост налоговой базы.

ПРЕДМЕТ РОСКОШИ В DW: НАПИТОК VODKOL, ДОБЫВАЕМЫЙ ИЗ КОРНЕПЛОДА VODIA, РАСТУЩЕГО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА ОХЛАЖДЕННЫХ ПЛАНЕТАХ. «И ЕСЛИ Б ВОДКУ ГНАТЬ НЕ ИЗ ОПИЛОК...».

Вы понимаете, от нас требуется верить, что этот Тадж-Махал – древний инопланетный храм.

НЕ-А!

Но. Медитировать в игре с графикой прошлого века – не получается. Включать микроменеджмент? Можно проектировать корабли собственноручно, но построить тактику от дизайна, как в MoO/MoO 2, не выйдет. Команда «атаковать», пыщ-пыщ – и все. Технологии не вызывают стремления их непременно заполучить (да и возможность их направленного развития ограничена). Микроменеджмент совершенно не вознаграждает игрока – притом, что его, микроменеджмента, очень много. А если отключить микроменеджмент... замкнутый круг, да.

Смотреть в меню – привилегия гурманов.

Понятное дело, создатели Distant Worlds очень старались; их игра – зачетная попытка; будь она покрасивее при такой же масштабности, или поудобнее при меньшей, мы бы с удовольствием просиживали за ней вечера и выходные, но... «не склалось». Как в Master of Orion 3, где было то же самое ощущение, что вот-вот, сейчас мы прорвемся через автоматизацию и микроковыряние, неудобную карту и десятки меню, во всем разберемся, и начнется геймплей чистого восторга. Который потом так и не удавалось обнаружить.

Хотя, возможно, создатели Distant Worlds искренне полагают, что Master of Orion 3 – лучшая в своей серии. Если вы – вдруг! – тоже разделяете эту точку зрения, купите себе Distant Worlds. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★½ 5.5

Огромные галактики, высокая степень автоматизации всего, оригинальные идеи, которые ещё чуть бы подразвить.

Огромные галактики, высокая степень автоматизации всего, графика из прошлого века, довольно неудобное управление.

ЕСЛИ ВАМ НРАВИТСЯ MASTER OF ORION 3 – ВОЗМОЖНО, СТОИТ ОЗНАКОМИТЬСЯ С DISTANT WORLDS.

6.0

нормально

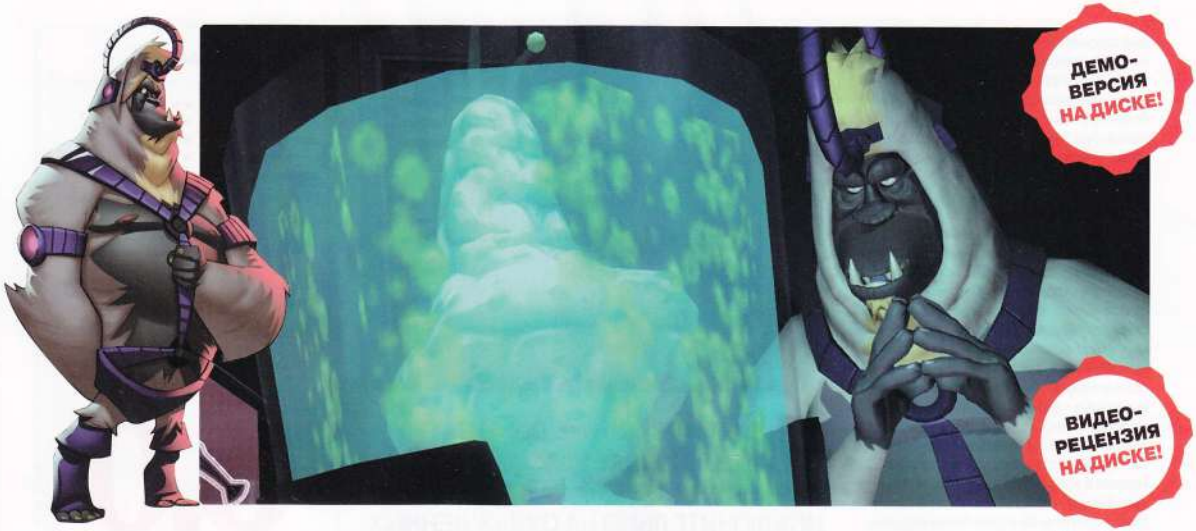
«Планировщик экспансии» – инструмент бесценный. Главное – его обнаружить.

ФАКТЫ: **4000** звезд в галактике | **50000** планет, лун, туманностей и черных дыр в ней же | **20** ирабельных рас

Belka234 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 2.0GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Sam & Max Save the World, Sam & Max Beyond Time and Space

Автор: Иван Сапров



ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 1 – THE PENAL ZONE

ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ ИНОПЛАНЕТНОЙ ГОРИЛЛЫ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК: Telltale Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse

Telltale Games можно поздравить: компания успешно вышла на рынок игр для PlayStation 3, и теперь их главный проект Sam & Max доступен всем пользователям PlayStation Network. Третий сезон под названием The Devil's Playhouse поступил в продажу одновременно с версией для компьютеров, а его первый эпизод The Penal Zone уже доступен для скачивания.

Так вот, дорогие друзья, для нас с вами в этом нет ничего хорошего. Теперь из-за желания разработчиков покорить новые высоты и начать работать с новой аудиторией наша с вами родная ПК-версия игры выглядит... как приставочный порт. Первым делом видишь, что управление заточено под консольный геймпад. Персонажи теперь должны перемещаться под действием аналоговых стиков, а за неимением таковых на клавиатуре за управление отвечают кнопки WASD. Окно диалогов тоже приспособлено к проклятым рычажкам: варианты ответа по кругу располагаются от центра экрана, и все это похоже на какой-нибудь Mass Effect. Закрывается это окно, кстати, недвусмысленной кнопкой на экране в виде крестика, которая, по случайному стечению обстоятельств, есть и на любой версии геймпада для PlayStation. Конечно, ко всему этому быстро привыкаешь, но осадок остается.

ВСПОМНИ, ЧТО БУДЕТ

На всякий случай напомним, что главные герои игры Сэм и Макс – это парочка частных детективов, которые расследуют самые опасные в мире преступления и регулярно спасают мир. В новом сезоне под названием The Devil's Playhouse речь пой-

До того как начать уничтожение планеты, Скун-ка'пе проявляет дружелюбность и не отказывается поболтать.

В The Devil's Playhouse у Сэма и Макса появится новенький автомобиль.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

дет о дьявольских игрушках, которые способны уничтожить вселенную.
Как это сейчас модно, начинается The Penal Zone с конца. Сэм и Макс оказываются в клетке на космическом корабле. Посудина парит над городом и лазерными лучами взрывает дома, а управляет ей неизвестный вояка-примат с брутальной прической и в немужественных бирюзовых подтяжках. На помощь к нашим героям приходит мозг из банки, которая стоит неподалеку от камеры, – он подсказывает, как выбраться на волю и расправиться с инопланетянином. После победы над гориллой и внеочередного спасения планеты Сэм и Макс... неожиданно попадают в прошлое. Следов космического вторжения еще нет, на первый взгляд, все спокойно. Но не успевают наши герои обсудить произошедшее, как перед их офисом приземляется та самая посудина с той самой обезьяной на борту. Спустя какое-то время выясняется, что «захватчик» не собирается ничего захватывать, а всего лишь ищет принцессу и какие-то игрушки, а спасительный мозг на борту корабля спит крепким сном. Выяснить, что происходит (или уже произошло?), и спасти планету – вот задача для Сэма и Макса на сегодня.
В Telltale Games пытаются учитывать свои ошибки и не наступать на старые грабли. Например, в прошлом было много недовольств насчет локаций: мол, новые почти не появляются, а путешествовать по старым давным-давно наскучило. Пожалуйста, специально для нас в The Penal Zone приготовлена большая порция игровых территорий. Мы побываем и в космическом корабле, и в новой лаборатории мамы Боска, которые хоть и не превосходят ад из финального эпизода прошлого сезона, но все равно выглядят весьма достойно. Приевшиеся декорации, наоборот, ушли в прошлое насовсем: на наших глазах офис парочки детективов разрушится на части, то же самое случится и с салоном красоты Сибил.
Зато от старых персонажей избавляться не торопятся. В The Penal Zone найдется место и для Стинки, и для его дедушки, встретим мы и маму Боско. Единственным новым колоритным персонажем третьего сезона пока является генерал Скунка'пе – та самая инопланетная горилла. Ну и в конце появляется парочка кротов, которые однозначно сыграют свою роль в будущем, однако в этом сезоне раскрыться они не успевают.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

В Telltale не знают, как к Sam & Max отнесется консольный игрок, поэтому, чтобы снизить риски, игру решили упростить. Сделали это хитро – наделив Макса сверхъестественными способностями. Склонный к немотивированному насилию кролик теперь может видеть будущее; в его распоряжении специальные очки. Еще он научился телепортироваться; снова при помощи чудесного устройства – телефона, который переносит ровно в то место, куда звонят с этого чуда техники. Это еще не все, но остальные приборы (которые тут называются игрушками – им во всем сезоне отводится особый смысл, но какой именно, пока неясно) будут доступны уже в последующих эпизодах. Хочется верить, что придумано это для создания классной истории, которая разовьется впоследствии, а не для того, чтобы сделать игру проще и подогнать под приставочные стандарты. В любом случае, эпизод легко проходится за жалкие полтора часа, а на решение сложнейшей головоломки тут едва ли уйдет больше пяти минут, да и то с перерывом на кофе и телефонный разговор с подружкой. И почему так получилось – лично нам уже неважно.
В остальном перед нами классический эпизод второго сезона. Действительно интересных комичных ситуаций тут совсем немного, а игра слов хоть и встречается, но довольно редко. Разработчики так и не поняли, что их главным козырем должны быть острые социальные темы, которые периодически поднимались в игре – в The Penal Zone этого нет. А прилетевшая на Землю горилла-уголовник – это нисколько не социально.
И хотя заканчивается The Penal Zone на полуслове, ждать второго эпизода не очень хочется – вступление показалось скучноватым. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★☆ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★☆ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★☆ 6.5

Разработчики сдержали слово и нарисовали новые локации. Иногда проскакивают действительно качественные шутки.

Над интерфейсом компьютерной версии игры явно никто специально не работал, разработчики использовали вариант для PS3, и это сильно раздражает.

В ЦЕЛОМ, НЕПЛОХОЕ НАЧАЛО НОВОГО СЕЗОНА, КОТОРЫЙ ОБЕЩАЕТ СТАТЬ НЕ ХУЖЕ ПРЕДЫДУЩЕГО.

7.0
хорошо

Не пугайтесь, это всего лишь плод больного воображения Макса.

В THE PENAL ZONE СКЛОННЫЙ НЕМОТИВИРОВАННОМУ НАСИЛИЮ КРОЛИК МОЖЕТ ПРЕДВИДЕТЬ БУДУЩЕЕ.

В новом сезоне Макс не растерял былой агрессивности.

Лаборатория мамы Боско выглядит бесподобно: в новой игре это одна из самых красивых локаций.

О КОМПАНИИ

2004 В Калифорнии открывается компания Telltale Games.

2005 В студии начинаются работы над Sam & Max Save the World.

2009 Компания выпускает еще одну приключенческую игру Wallace & Gromit's Grand Adventures.

ФАКТЫ: **1993** год – тогда вышла оригинальная Sam & Max Hit the Road | **2** часа уйдет на прохождение игры

Beta-P34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Team Fortress 2, Call of Juarez: Bound in Blood

Автор:
Петр Сальников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lead and Gold: Gangs of the Wild West
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Fatshark
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.leadandgold.com

LEAD AND GOLD: БЫСТРЫЕ И МЕРТВЫЕ

УБИТЬ КЛИНТА ИСТВУДА

Lead and Gold – мертворожденная игра. Едва появившись на свет, она и пикнуть не успела, как рухнула в яму забвения, выкопанную межгалактическим экскаватором под названием Bad Company 2. Кому какое дело до ваших ковбоев, когда у нас тут уже несколько месяцев аутентичная война?

Lead and Gold – игра-одиночество. При всем желании играть в это практически не с кем: по уровням бегает смешное количество противников, которые вместо того, чтобы друг друга убивать, пытаются друг друга найти, – карты тут немаленькие. Я несколько раз встречался с игроком по имени Igromania Magazine, грустно шастающим в кукурузном поле, и уверен, что наши объективные коллеги напишут про игру то же самое: несмотря на то что начинка Lead and Gold с незначительными исключениями состоит из солнечных пейзажей и пыльных городков Дикого Запада, в этой игре холодно и пусто.

ОПЯТЬ

Игра построена по схеме, во многом напоминающей Team Fortress 2: синие и красные, четыре класса-архетипа, несколько более-менее традиционных режимов игры, адаптированных под понятный антураж.

В начале раунда и перед каждым возрождением предлагается выбрать одного из четырех персонажей: наемный убийца, траппер, стрелок и помощник шерифа. Первый больно стреляет из дробовика и обладает бычьим здоровьем, второй

О КОМПАНИИ

2008 В Стокгольме (Швеция) основана компания Fatshark.

2009 Совместно с компанией BITSQUID начинается работа над движком StoneGiant, который планируется использовать в дальнейших проектах.

2010 Выходит Lead and Gold, дебют Fatshark.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Стрельба по ковбоям, как в Call of Juarez! Бочки с порохом и ограбление банка! Саундтрек в стиле Эннио Морриконе! В общем, если начистоту, достоинство этой игры – ее антураж. Об остальном см. ниже.

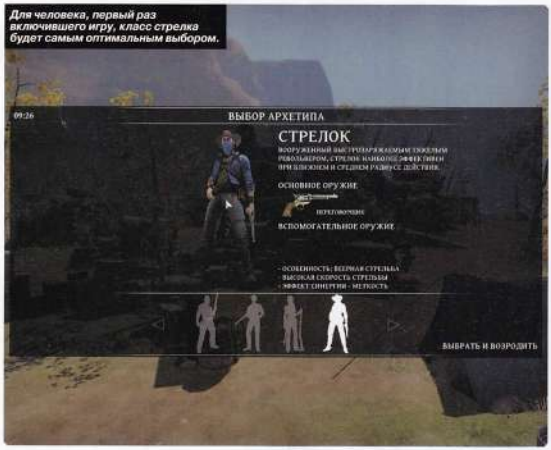
Примитивная механика, однообразие. Мало карт и главное – пустые сервера. Никто в эту игру не играет.

САМА ПО СЕБЕ LEAD AND GOLD – НЕПЛОХАЯ ИГРА. НО КОМУ ОНА НУЖНА, КОГДА У НАС УЖЕ ЕСТЬ BAD COMPANY 2? НИ-КО-МУ.

6.0
нормально

ТУТ УМЕСТНА ПАРАЛЛЕЛЬ С ИЗВЕСТНОЙ ИСТОРИЕЙ ПРО ТАРАКАНА ВМЕСТО ИЗЮМА.

BeMeP34 for JoyToyPlaza.net



Для человека, первый раз включившего игру, класс стрелка будет самым оптимальным выбором.

Даже схватив пулю и упав на землю, можно оказывать вполне убедительное сопротивление обидчику – до тех пор, пока не схватишь в голову контрольную.

насмерть убивает снайперской винтовкой, третий быстро бегает и бодро шмаляет из револьвера, а четвертый – простой чернокожий парень, по счастливой случайности зашедший на вечеринку южан-конфедератов с ружьем наперевес. Ключевая мысль тут, так или иначе, заключается не в оружии и не в количестве здоровья, а в спецспособности, единственной и неповторимой для каждого класса. Штука эта называется «синергией» и работает в пассивном режиме, не требуя активации и вообще какого-либо участия игрока. Для наглядности: грубо говоря, «синергия» – это банальный «бафф», знакомый всем, кто хотя бы раз играл в MMORPG. Каждый боец распространяет вокруг себя определенную его классом ауру, в той или иной степени оказывая товарищам боевую поддержку. Если играешь бок о бок с траппером – увеличивается шанс нанести противнику критический урон; если в перестрелке оказался рядом с наемным убийцей – получил бонус к броне и так далее.

DO NOT WANT

Поскольку Lead and Gold – забава, в общем-то, пустая и бесполезная, «синергия» эта – похоже, единственный способ заставить пользователей заниматься командной игрой, потому что, в отличие от Team Fortress 2, здешние классы вполне самодостаточны и представители их могут бросаться в бой без поддержки со стороны остальных членов команды.

Речь вот о чем: если в TF2 даже самый живучий и сильный пулеметчик без медика не более чем крупная, громкая и медленная мишень, то в Lead and Gold этого нет – все бойцы передвигаются довольно шустро, стреляют достаточно метко и ни в каких подачках от напарников не нуждаются. В итоге игра, позиционирующая себя командным шутером, превращается в малообъяснимую чехарду: понаблюдав за поведением команды-оппонента, легко догадаться, что всем плевать и на синергию, и на все остальное, – люди бегают, стреляют и в целом ведут себя как хотят; через некоторое время этот балаган им надоедает, и они один за другим покидают сервер.

БУЛОЧНИК ПОПОВ

Любой режим в этой игре заканчивается одним и тем же: спустя несколько минут после начала раунда люди закрывают глаза на условия победы и начинаются тупые пыщ-пыщ-пострелушки. Да и режимы не отличаются от канонических ничем, что могло бы привлечь внимание искушенного в многопользовательских сражениях игрока, кроме названия: «Ограбление» – вариация на тему capture the flag, только вместо флага мешок золота; «бочка с порохом» – банальная интерпретация «штурма» из Bad Company 2, только вместо взрывчатки и передатчиков надо с помощью вышеупомянутой бочки взрывать деревянные халупы и т.д. По сути, вся Lead and Gold – сборник вариаций на популярные темы, ключевой момент здесь – слово «вместо». И в большинстве случаев уместна параллель с известной историей про таракана вместо изюма.

ЖАДНОСТЬ ФРАЕРА СГУБИЛА

Вообще, не очень понятно, для кого шведы Fatshark делали эту игру. Поклонники Call of Juarez вряд ли будут удовлетворены общей наивностью происходящего на экране, фанаты Team Fortress 2 – увидят в Lead and Gold посредственный клон любимой игры и, цинично сплюнув, вернутся к своему основному хобби. Всем остальным тут делать тоже нечего, потому что «все остальные» сейчас играют либо в Bad Company 2, либо в Modern Warfare 2, и в Lead and Gold они новшеств не найдут.

В определенном смысле эта игра – развлечение для бедных: при покупке через Steam она стоит значительно меньше, чем та же BC2, что делает ее привлекательной для некоторого количества игроков. Другое дело, что скупой платит дважды: сэкономил на BC2, купив Lead and Gold, – получил Team Fortress 2 made in China. К тому же, ко всем прочим минусам, у Lead and Gold есть и еще один огромный недостаток: у нее не получается развлекать игрока. Если после пары часов в Bad Company 2 встаешь из-за компьютера довольный и бодрый, с головой, ломящейся от впечатлений, которыми хочется поделиться с друзьями, то Lead and Gold с каждой минутой начинает все больше бесить. После выхода из игры хочется немедленно выпить, закурить и пойти прогуляться. ■

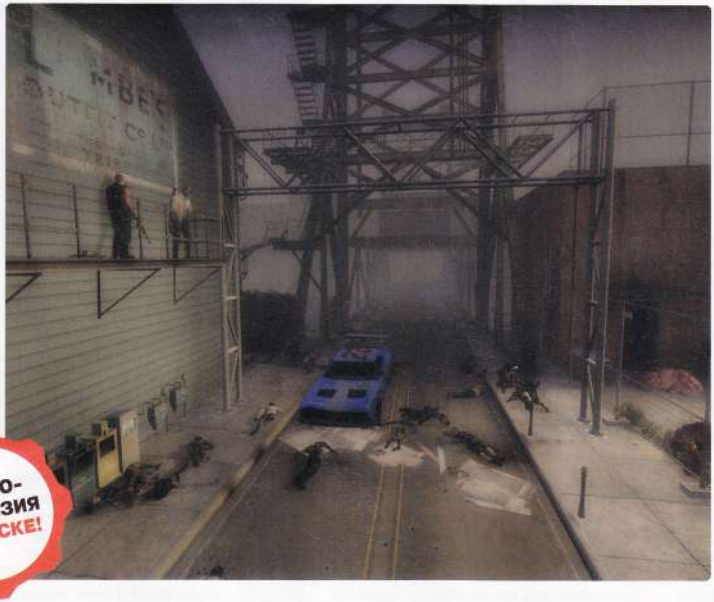
ФАКТЫ: 4 класса бойцов | 6 режимов игры | 6 карт

Beta-P34 for Journal-plaza.net

ПОЙДЕТ: Процессор 2.5GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Left 4 Dead, Left 4 Dead 2

Автор:
Анатолий Сонин

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.l4d.com



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Игорь Сонин, главный редактор

Я надеся увидеть в The Passing в первую очередь интересный сингл, не зря же нам обещали встречу двух команд выживших и драматичную гибель одного из оригинальных героев. Этим ожиданиям не суждено сбыться: новая кампания ничем не отличается от старых, а сюжетные вставки – скучны и бестолковы. В мультиплеере же свежие уровни, косметические обновки и новый режим игры оказываются очень приличным бонусом. Что лишний раз доказывает: Left 4 Dead 2 – это в первую очередь отличная сетевая игра.

LEFT 4 DEAD 2: THE PASSING

КОНЬ, ДАРЕНЫЙ

Мы любим Valve, и Valve отвечает нам взаимностью. Анонс Left 4 Dead 2 всех, если помните, перепугал – как так, где бесплатные обновления, почему опять надо платить? «Сохраняйте спокойствие и продолжайте играть», – будто бы цитировали великобританские агитки времен Второй мировой сотрудники Valve. Ситуация под контролем, очень скоро все будут счастливы.

И вот: со времени релиза Left 4 Dead 2 прошло меньше полугода, а к игре и впрямь начали выпускать мини-дополнения, причем задаром. Первым таким полуаддоном стала кампания The Passing – не жуть какая большая, не безумно оригинальная в плане геймплея и не переворачивающая сюжетных основ. Но новая и бесплатная. Состоит она из трех карт и проходится ориентировочно за полчаса. Потом, ясное дело, перепроходится неограниченное количество раз. Представляет собой будто бы сборную солянку из локаций оригинальной игры: начинаем на улочках в духе The Parish, продираемся по грязи сквозь дождевую завесу из

MIDNIGHT RIDERS

В The Passing внимательный геймер увидит и еще кое-каких приглашенных звезд – рокеров Midnight Riders. Не лично, правда, – по карте проезжает их автобус. Чтобы его найти, нужно на втором уровне кампании в баре со столами для бильярда выбрать на музыкальном автомате новую песню под названием Save Me Some Sugar (просто кликайте на автомат, пока не услышите гитарные запилы и слова «The bus is on the road, sweet Georgia fades away»). После этого скорей бегите через стройку, к забору у края карты – по дороге за ним грузовик и пронесется. «Райдеры», выходит, все еще выживают. Они даже блог ведут, на самом деле, – его можно почитать на официальном сайте www.midnight-riders.com. Последняя запись, правда, датируется 8 октября 2009 года: басист Джейк там объявляет, что эпидемия «зеленого гриппа» Midnight Riders не остановит: тур No Salvation будет прерван только через их трупы.

Новая команда глядит на старую с нескрываемым обожанием. «Идем!» – им говоришь. «Не-не, мы постоим, послушаем».

BeneP34 for journal-plaza.net

Движок Source на удивление хорош – даром, что ему уже 5 лет исполнилось.

Вот он, «реализм»: уволок в уголок, а другие даже не заметили.

О КОМПАНИИ

1983 Четыре парня из Техаса основали самую известную группу Америки, Love Supply. Однажды их концерт открывали Midnight Riders – они так капитально уделали своих коллег, что прославились на всю страну.

1985 Члены Midnight Riders заканчивают работу над первым альбомом и заодно выходят из тюрьмы, где провели последние два года. Альбом называется «We're Coming For You, Love Supply», и после его релиза группа Love Supply распадается.

1993 Midnight Riders получают свою первую музыкальную награду, Грэмми за «наибольшее количество пиротехники в одном концерте».

2009 После выпуска 23-х альбомов группа отправилась в тур с символическим названием No Salvation Fairgrounds Tour. Может быть, и мы в нем поучаствуем?

Hard Rain, лазаем по туннелям, напоминающим о Dark Carnival, и под конец собираем канистры с бензином, точь-в-точь как на карте Dead Center, разве что масштаб тут побольше, поэтому и бродить нужно исключительно в парах (а лучше сразу в четверках, чтоб уж наверняка). Но есть и нюансы.

Нюанс первый связан с сюжетом: на уровнях пару раз встречаются герои первой части – обычно встречи эти ограничиваются разговорами через забор, но под конец трое друзей из параллельной игры начинают нас поддерживать не морально, а огнем и мечом. Да-да, трое: один из тамошних выживших... выжившим быть перестал. Факт этот подается без всякого пафоса – зато его ожидается через край в грядущей кампании для оригинального Left 4 Dead: смерть героя там превратится в осознанную жертву одного из игроков. Поделиться аптечкой всякий горазд, а вот выйти из игры, чтобы поддержать товарищей, – это шаг серьезный.

Одновременно с умерщвлением персонажа в Valve породили и новый тип «необычных обычных» зомби: «павший выживший». Это, к сожалению, не зомбифицированные Зоуи и Билл, а всего лишь мертвяки с аптечками и гранатами за пазухой, которые бодро от игроков улепетывают, – у «выживших», видимо, инстинкт самосохранения остается даже после смерти.

Драматизм ситуации не портит даже интернет-сленг и глупые ники игроков. Паштет паникует – и неспроста.

Плюс на картах появились ящики с неограниченными запасами болеутоляющего, шприцов и других мелких полезностей – тактику это особо не меняет, но хоть какое разнообразие. И оружие новое есть: пулемет M60 – настолько тяжелый и навороченный, что его даже перезаряжать нельзя. Кончились патроны – выбрасывай и бегай дальше с клюшкой для гольфа (кстати, клюшка – второй и последний новый вид оружия The Passing).

Но интересней всего в обновлении вышла даже не кампания из заголовка материала, а новый режим под названием «мутации» (Mutations). Каждую неделю разработчики показывают там какой-нибудь оригинальный гибридный вид игры. На момент написания статьи, например, стреляются и кусаются в Realism Versus – это когда для команды зомби персонажи подсвечиваются, а для людей нет. Получается презабавнейшая охота – сколько я ни играл, отряд выживших ни разу до финиша не добирался. И в этом есть определенный шарм: когда бегаешь за людей, чувствуешь, как в воздухе витает смерть, – и даже не пытаешься ее особо оттягивать. Come and get me, как говорится, а там бог по очкам рассудит. Следующей «мутацией» (а может, и не следующей, но кроме нее никакой пока не анонсировали) станет «резня бензопилой» (Chainsaw Massacre) – каждому дается по заглавному оружию с бесконечным запасом топлива, и вперед – воссоздавать сценки из трешовых зомби-фильмов. Ничего революционного в «мутациях», конечно, нет: вон, даже в Counter-Strike можно условия боя менять. Но тут условия эти задаются один раз и на всю неделю, поэтому и желающих поиграть хватает, и серьезней начинают относиться к глуповатым битвам, грубо говоря, «на ножах».

К тому же – разве не прекрасно – теперь у нас есть повод каждые семь дней запускать Left 4 Dead 2. Одним глазком взглянуть на новый режим и тут же выключить – в теории. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Бесплатно! И ничуть не хуже, чем кампании из оригинальной игры. Плюс режим «мутаций» замечательный – с ним в игре каждую неделю будет что-то новенькое.

Кампания короткая и слишком похожая на предыдущие, встреча с героями первой части обыграна плохо, в геймплее их роль невелика.

ОБЪЕКТИВНО ГОВОРЯ, НЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ НА СВЕТЕ. НО ЕГО ХВАТИТ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬ ВАС В LEFT 4 DEAD 2 – НА НЕДЕЛЬКУ, А ТО И НА МЕСЯЦ.

8.0

очень хорошо

ФАКТЫ:

7 дней проходит между сменой режимов «мутации»

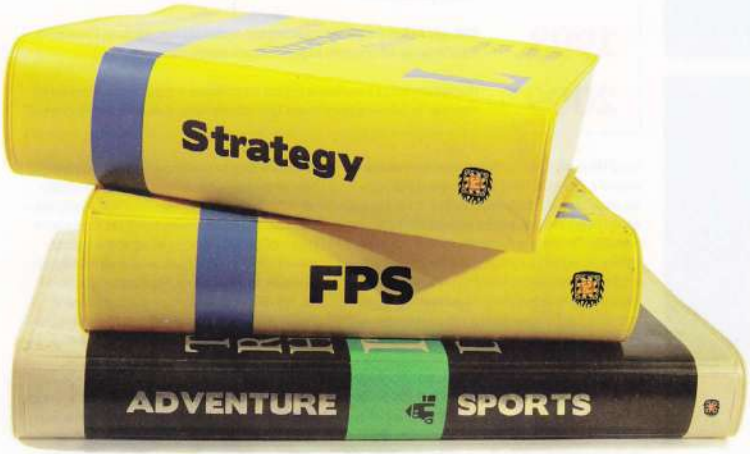
1 мертвый герой

3 карты, которые составляют кампанию The Passing

Boxyp34 for Journal-plaza.net

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной синглкампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?
BIOSHOCK 2
METPO 2033

ACTION

ASSASSIN'S CREED 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** assassinscreed.uk.ubi.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 05(77)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

О первой части следует забыть начисто – это был эксперимент, проба пера, первые неуверенные шаги. Настоящая Assassin's Creed появилась только сейчас! Пылкая итальянская речь – вот ее настоящий язык, невыносимой красоты дворцы, площади и церкви – вот ее интерьеры.

ЧТО ЕЩЕ?
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

RACING

SPLIT/SECOND: VELOCITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Невероятно захватывающий и разнообразный геймплей, роскошная графика, коварные враги. Перед нами непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

ЧТО ЕЩЕ?
NEED FOR SPEED: SHIFT
COLIN MCRAE: DIRT 2

BeMeP34 for Journal-plaza.net

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

COMMAND & CONQUER 4: ЭПИЛОГ

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Los Angeles
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.commandandconquer.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 04(76)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

По большому счету, этой игре нужно выставлять две оценки. Сюжетной кампании 6 (потому что дизайнеров миссий надо отправлять в Blizzard на переподготовку), а мультиплееру 8 (потому что есть серьезная заявка на конкуренцию одновременно со StarCraft и Company of Heroes).

ЧТО ЕЩЕ?
SUPREME COMMANDER 2
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/napoleon

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** airwargame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирай, что больше нравится лично тебе.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

ЧЕРНОЕ ЗЕРКАЛО 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** Cranberry Production
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blackmirror2-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Характеры персонажей правдоподобны, но не гротескны, поступки героев повинуются логике, хотя и не всегда очевидны. Диалоги несколько затянуты, но передают драматизм ситуации и искрят черным юмором. Сиквел лучше первой части по всем параметрам, кроме, разве что, сложности.

ЧТО ЕЩЕ?
RUNAWAY 3: ПОВОРОТ СУДЬБЫ
TALES OF MONKEY ISLAND

НЕФОРМАТ

BRAID

- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **ИНТЕРНЕТ:** www.braid-game.com

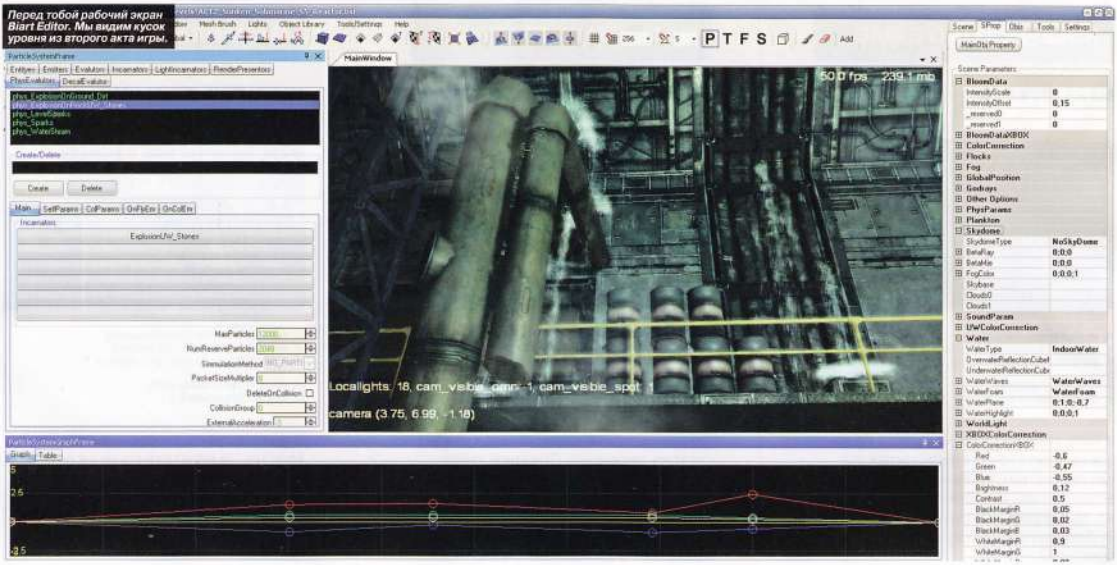
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

BitP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Максим Михеенко



ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS (BIART STUDIO)

ЗАПЛЫВ ДВЕНАДЦАТЫЙ. ДИЗАЙН УРОВНЕЙ

BIART РАДЫ ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ ВНОВЬ В ДНЕВНИКАХ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. В ПРОШЛЫЙ РАЗ МЫ РАССКАЗАЛИ ТЕБЕ ПРО ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ, А СЕГОДНЯ ПОДРОБНЕЕ ОСТАНОВИМСЯ НА ТОМ, КАК СОЗДАЮТСЯ УРОВНИ ИГРЫ.

Разработка каждого уровня – весьма трудоемкое дело и отнюдь не ограничивается работой одних только дизайнеров и художников. Фактически, уровни в игре и являются воплощением замысла сценаристов и геймдизайнеров.

Перед тем как приступить к работе над проектом, мы потратили немало времени на решение предварительных задач, разработку специальных редакторов. Для людей, далеких от программирования, поясним: редактор – это набор определенных утилит (программный комплекс), с помощью которого ведется разработка. Соответственно, для нас было очень важно сделать редактор таким, чтобы с его помощью можно было воплотить в жизнь все наши задумки по надводным и, особенно, по подводным локациям. С самого начала мы стремились к тому, чтобы сделать экшн захватывающим с точки зрения не только сюжета, но и графики, дизайна и т.п. Как опытные игроки, мы понимаем, что каж-

Это не скриншот из игры, а всего лишь принт-скрин из нашего редактора.

BeneP34 for JournalMaza.net

дый элемент вносит свой вклад в атмосферу игры. На восприятие и настрой влияет каждая деталь, каждый используемый цвет и оттенок.

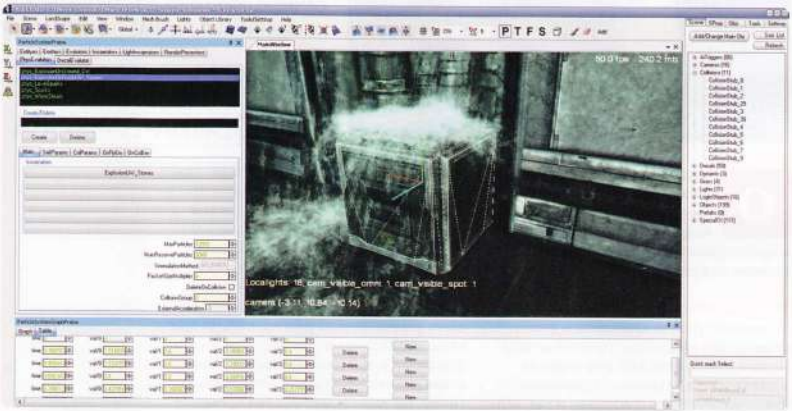
Отличительной особенностью нашего редактора является наличие в нем специальных конструкторов, которые создаются нашими художниками отдельно для каждого игрового этапа. Аналогичное решение вы можете увидеть в технологии Unreal Engine 3 на примере Gears of War или Unreal Tournament 3. Это позволяет экономить системные ресурсы и наиболее оптимально продумывать уровни. Мы разработали специальный редактор отдельно для интерактивных сцен и видеосюжетов. Качественный продукт можно сделать, только имея для этого необходимые утилиты – и они у нас есть. Если вы спросите, из чего складывается работа над каждым уровнем в целом, – на полном серьезе ответим: из кубиков. Каждый кубик – это отдельный модуль, который настраивается дизайнером. В работе с модулем дизайнер может связывать объекты, настраивать искусственный интеллект и добавлять специальные эффекты. Но над каждым уровнем работает не один только дизайнер, а целая команда из нескольких человек. Кто-то отвечает за общий дизайн, кто-то за игровой процесс, кто-то за расстановку предметов, освещение и его настройку и т.д. Другими словами, работа ведется в режиме «живого конвейера» и жестко распланированных сроков. Последние должны соблюдаться очень четко, иначе командная работа не даст нужный результат.

Огромное количество параметров для настройки и тюнинга представлены на правой панели.

ПЛАН!

Вот как все происходит. Сначала делается общий базовый набросок, где есть только простые формы и габариты. Это обсуждается вместе с командой, после чего вносятся соответствующие поправки и коррективы. Потом прописывается базовый геймплей и проставляются враги. Далее обсуждается баланс игры и основные фишки создаваемого уровня. После этого делается первая базовая детализация и расставляются ключевые события. И только после того, как уровень прошел все стадии одобрения, мы приступаем к самому интересному – постановке освещения! А это всевозможные лампочки, падающие коны света, светящиеся предметы и многое-многое другое. Затем уже в дело идут специальные эффекты (FX). Добавили туман, воду, пыль и прочие эффекты – и вот, уровень уже выглядит совсем по-другому. Ну а если применить нашу систему цветокоррекции и использовать динамические световые зоны, то появляется столь необходимая игре атмосфера.

Создание каждого отдельного уровня – трудоемкий процесс, в который дизайнер вкладывает не только накопленный опыт и знания, но и весь свой творческий потенциал.



Прописываем физические параметры отдельно взятого ящика. И таких объектов в игре сотни...

ЭФФЕКТЫ (FX)

Немного остановимся на эффектах. Уровень без специальных эффектов всегда выглядит скучным. Игроки любят атмосферу и жизнь в кадре... При этом используемые эффекты должны всегда поддерживать общую стилистику игры даже на разных по окружению уровнях. Ведь наш герой побывает в затопленной подводной базе, на вражеском производстве, проплывет в системе пещер и вступит в сражение в стенах секретной лаборатории. Дизайнерам много приходится работать, чтобы объединить в едином стиле все миссии в игре. Мир U-WARS – это множество самых различных эффектов, которые глаз порой даже не замечает. Мы к этому привыкли, так как это стало нормой для каждой крупной игры. Взвесь в воде, частички планктона, специальные эффекты для подводного оружия и подводные же взрывы – это лишь часть того, над чем приходится работать художникам по эффектам в рамках нашего проекта. Порой трудно найти аналоги в других играх, ведь по геймплею и окружению U-WARS достаточно уникальна и самобытна. Многое приходится создавать с нуля без особых референсов. В версии для PC широко используются физические эффекты. Обладатели видеокарт NVIDIA смогут благодаря технологии PhysX и стараниям наших дизайнеров оценить новые возможности, которые предоставляет модная технология. Будут специальные физические взрывы и широкое использование PhysX под водой. Перед релизом игры планируется выпуск Benchmark, и ты сможешь оценить нашу технологию на своей видеокарте. Про новые подробности проекта ты сможешь прочитать, как обычно, в следующем выпуске журнала. До скорой встречи!

В написании дневников принимали участие Анастасия Бархатова и Виктор Зуев.

Beta P34 for Journal-plaza.net

Авторы:
Лена Носова, Максим Михеенко

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ WARGAMING.NET

МИР ТАНКОВ. ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ВСЕ УСИЛИЯ WARGAMING.NET НАПРАВЛЕНЫ НА ПРОЕКТ ПОД ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» – ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШН С ПОЛНОЦЕННЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.

РАССКАЗЫВАТЬ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ БУДЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Один в поле «Мира танков» – не воин. Баталии – дело общее, командное. Мы неоднократно говорили об этом в предыдущих главах, а в этой расскажем подробно.

РАНДОМНЫЕ БИТВЫ

На низшем уровне командного взаимодействия находятся рандомные бои. Игроки становятся в общую очередь и делятся на две группы, в зависимости от уровня боевой машины и так, чтобы команды соответствовали уровню друг друга. Выбирать карту нельзя. Танки и САУ первого и второго уровня отправляются в «песочницу», в которой преобладают новобранцы. Сражения тут быстрые, яростные и пока еще неумелые. Игроки пробуют на зуб геймплей и осваивают азы командного взаимодействия, приобретают первичный опыт, учатся быстро реагировать на приказы, отрабатывают тактику. Сколотить команду друзей пока не удастся, а действия незнакомых людей зачастую хаотичны, но ничего: мастерство приходит со временем.

КОМАНДНЫЕ БИТВЫ

Ежедневно в определенное время на сервере «Мира танков» можно сыграть в командах с неслучайным набором танкистов. Кто будет принимать участие в битве на стороне определенной команды, решает капитан – игрок, создавший команду, которая воюет в одном и том же составе до окончания «командного времени» этого дня. Ее не нужно пересоздавать для каждого конкретного боя. Хотя ничто не помешает капитану распустить команду в любой момент. Этот тип боев дает опыт и деньги, а команды сер-

Как неосмотрительно со стороны КВ-3 так подставляться...

Работы по созданию танка артиллерийской поддержки на базе Т-26 начались в 1934 году на заводе № 185 имени Кирова. Машина получила обозначение АТ-1 и является первой в мире самоходной пехотной пушкой. Для 30-х годов XX века, когда строились пулемётные танкетки и танки с пушкой калибра 37 мм, самоходка АТ-1 могла бы справедливо считаться одной из самых мощных боевых машин.

АТ-1 – опытная легкая советская САУ середины 30-х гг. XX века.

BeneP34 for Journal-plaza.net

вером подбираются также равнозначные по «весу».

РЕГУЛЯРНЫЕ ТАНКОВЫЕ СОЕДИНЕНИЯ ИЛИ КЛАНЫ

Самые организованные сражения – клановые. В регулярном танковом соединении достигается оптимальная согласованность действий и идеальное распределение ролей. В клане нет места эгоизму, и на первый план выходит достижение общих целей. Этому способствуют военная дисциплина и постоянные тренировки; в реальных боях познаются сильнейшие. Кланы сражаются за славу (рейтинг и турниры) и деньги (провинции).

Любой танкист, чувствующий в себе призвание руководить, может за определенный взнос в игровой валюте создать клан. Он может приглашать танкистов в его ряды, оценивать резюме претендентов, назначать офицеров и делегировать им полномочия и ответственность. Начинает клан в буквальном смысле с нуля, т.е. с нулевого рейтинга. Ниже пасть он не может – отрицательного рейтинга не существует, зато всегда есть к чему стремиться. Основная цель существования регулярных танковых соединений – постоянные сражения и победа в них. Если клан пренебрегает рейтинговыми битвами, то, чем дольше он простаивает, тем ниже опускается его рейтинг, и эта организованная группа танкистов теряет ранее завоеванные позиции.

ПОБЕДА ИЛИ СМЕРТЬ

Ничья и трусливое отсиживание по углам игровой карты не поощряются в клановых баталиях. Команды, сыгравшие вничью, получают минус в рейтинг. В начале карьеры продвижение вверх по рейтингу идет быстрее, очки зарабатываются легче. Чем более высокого положения достигло танковое соединение, тем труднее ему дается следующий шаг «в гору». А тем, кто доберется до верхней части таблицы, придется постоянно доказывать свою состоятельность, быть действительно лучшими. Рассчитывать свои силы, безусловно, нужно. Но можно и рискнуть, бросив вызов более мощному противнику. В таком случае награда в виде продвижения по рейтинговой лестнице будет существенней, а вкус поражения для поверженного Голиафа – горше. В простых рейтинговых боях танкистам не дано знать, кто именно из заявившихся на эту сессию станет их противником и на какой карте произойдет сражение. Поэтому нужно уметь сражаться в любых условиях, внимательно изучать тактические привычки всех потенциальных противников. К составу команд предъявляются определенные требования, исходя из которых и предстоит выбирать машину для участия в конкретном бою. Это будни клановых сражений. Но есть и праздники: турниры. Лучший способ показать свою удаль перед взволнованными зрителями. Честь участвовать в турнире нужно заслужить в отборочных боях. Кроме почета победителей ждет и награда. В чем смысл высокого кланового рейтинга и побед в турнирах? Конечно, слава. Попасть в ряды прославленного танкового соединения, завоевать самые доходные провинции и обеспечить военную мощь и экономическое процветание клана будут стремиться лучшие бойцы «Мира танков». Подробнее о танковом переделе мира – в следующей главе. До встречи через месяц! ■

КВ-2 и Т-34-85 подкарауливают «светляков» из команды противника у заборчика возле «поля смерти» на Малиновке.

Для третьего ИСа деревенские бои не менее увлекательны, чем городские.

А ТЕПЕРЬ, ВНИМАНИЕ! Контрольный вопрос, ответ на который позволит вам получить приз от «Мира танков».

Одна из американских бронетанковых дивизий носила неофициальное название «Ад на ...». На чем находился этот ад?

Первые пятеро, сообщившие полное название дивизии, получат фирменные футболки «Мир танков». А самый первый правильно ответивший получит специальный приз – фирменную флешку «Мир танков». Ждем ваши ответы на community@worldoftanks.ru.

Правильные ответы на контрольные вопросы февральского номера и призеры

Вопрос: Каков максимальный калибр орудия, установленного на танке Второй мировой войны, и что это за танк?

Ответ: Максимальный калибр орудия составлял 152 мм (пушка М-10). Данное орудие было установлено на советском тяжелом танке КВ-2.

Первым правильный ответ дал **Стас Бобылев** из города Омска. Он получает фирменную флешку и футболку «Мир танков». Также футболки с символикой игры получают еще трое читателей, приславших нам правильный ответ: **Хайям Багиров,** участник под ником «1 1» и **Саша Куклин**. **Роман Бивзюк** приятно удивил нас тем, что, хотя он дал ответ, не предусмотренный условиями конкурса, смог продемонстрировать знание экспериментальных машин американской школы танкостроения (T7 155 mm L/40 gun экспериментального танка T30). За тягу к знаниям он также получает футболку «Мир Танков».

Beker34 for Journal-plaza.net

ДАЙДЖЕСТ

ICEWIND DALE II

Автор: Иван Сапров

ЦЕНА 224 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Icewind Dale II
- **ЖАНР:** RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** akella.com/Game.aspx?id=2312

Культовая Icewind Dale II, классическая ролевая игра под маркой Dungeons and Dangers, вышла в 2002 году и стала последним проектом для ПК теперь уже покойной компании Black Isle Studios. Сегодня игра заслуженно считается классикой ролевого жанра. Во многом благодаря действительно качественному нелинейному сюжету с мегабайтами диалогов и глубокой системе «прокачки» персонажей, в которую входит множество игровых классов и еще больше уникальных навыков. Icewind Dale II – командная ролевая игра. Но в отличие от большинства аналогов, команда тут формируется не по мере прохождения игры, а с самого начала, и развитию ее членов нужно уделять особое внимание. Так, из одного нужно вырастить идеального дипломата, второго превратить в настоящую машину для убийств, третьего обучить воровскому делу – и дальше в том же духе. Только в случае грамотного развития товарищей можно беспрепятственно пройти игру до конца. Конечно, игра не лишена недостатков. Помимо того, что некоторые задания однотипны, а другие – глупы и вообще бессмысленны, в целом Icewind Dale II не хватало лоска первой части. Однако это не мешает игре быть классикой жанра.

Об отечественном издании: Под конец зимы в компании «Акелла» решили порадовать всех поклонников компьютерных игр из серии Dungeons and Dragons. С перерывами в пару недель на прилавках магазинов появились: новое коллекционное издание Neverwinter Nights 2, официальная локализация Baldur's Gate, Baldur's Gate 2: Shadows of Amn и Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal, а до кучи еще и русские версии обеих частей Icewind Dale. В работе над переводом Icewind Dale II разработчики постарались: неплохо переведенные тексты вместе с симпатичными шрифтами оценит любой фанат сериала. Русской озвучки по-прежнему нет по вполне понятной причине: в Icewind Dale II разговорных текстов на несколько часов, и переводить их сложно и дорого. Жаль только, что игра продается не в сборнике с первой частью – тогда новое издание стало бы отличным подарком для любого фаната сериала. А так – это просто шанс познакомиться с классикой для тех, кто с ней не знаком. Но много ли таких? ■

С ГРУЗОМ ПО ЕВРОПЕ 2: АВТОБАНЫ ГЕРМАНИИ

Автор: Иван Сапров

ЦЕНА 400 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** German Truck Simulator
- **ЖАНР:** Racing
- **РАЗРАБОТЧИК:** SCS Software
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rondomedia
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=2320

Играть в симулятор дальнобойщика «С грузом по Европе 2: Автобаны Германии» (German Truck Simulator) есть смысл только в одном случае: если на следующий день у тебя запланирована контрольная по географии, и для успешной сдачи тебе нужно выучить названия всех крупных немецких городов. Тут новое творение SCS Software, несомненно, придет на помощь. Правда, помощь эта на названиях и закончится. Касательно всего остального: лично у нас сложилось впечатление, что разработчики либо никогда не были в Германии, либо за что-то на немцев сильно обиделись. Города даже отдаленно не напоминают реальные прототипы и представляют собой пару улиц с тройкой светофоров и в лучшем случае десятком зданий. Пригород тоже представлен небогато: одинаковые луга и леса иногда прерываются одинокой фермой или небольшим озером, но вскоре снова начинается зеленая гуща. Ездить по этой «однообразной» стране нет никакого интереса. Во всем остальном этот простенький симулятор дальнобойщика тоже обходится без откровений: развозим груз, копим деньги, богатеем, открываем и развиваем собственный логистический бизнес и периодически ругаем разработчиков за плохо расставленные между городами бензоколонки и неугомонную страсть нашего водителя ко сну. К нашим услугам лицензированные тягачи MAN и часы однообразных поездок.

Об отечественном издании: К самой локализации не придраться, но в этом нет ничего удивительного. Все, что требовалось от переводчиков, – это посмотреть названия городов в любом русскоязычном атласе. Голосового сопровождения в игре нет вообще, и вся информация преподносится в текстовом виде, причем на довольно примитивном уровне: «нужно поспать», «нужно заправиться», «вы проехали на красный свет» и так далее. Впрочем, переведено все нормально. Шрифты тоже порадовали. В отличие от некоторых проектов такого рода, в которых локализаторы изобретают велосипед и вставляют раздражающие шрифты, тут все отлично, просто и понятно. Вот, правда, один вопрос к отечественному издателю все-таки нашелся. Зачем нужно было выпускать локализацию такой бездарной и наспех сделанной игры? Ведь география Германии в школах преподается в 10-м классе, и сложно себе представить, чтобы дети этого возраста готовились к урокам, играя в компьютерные игры. ■

BeMeP34 for Joyreactor.net

ASSASSIN'S CREED 2

Автор:
Иван Сапров

ЦЕНА 494 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Assassin's Creed 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Акелла
- **ИНТЕРНЕТ:** ru.akella.com/Game.aspx?id=2293

На первый взгляд, к Assassin's Creed 2 не придраться. Главные недостатки прошлой игры здесь честно исправлены, и даже может показаться, что перед нами почти идеальный sandbox-экшн с захватывающим сюжетом, интересными заданиями и множеством второстепенных миссий, которые призваны разнообразить досуг в хорошо воссозданной Италии образца эпохи Возрождения. Впечатление портит кривая система защиты от копирования. Рассказываем: для игры в Assassin's Creed 2 требуется постоянное интернет-соединение. Игра подключается к серверам Ubisoft и только после этого запускается. Если по каким-то причинам Интернетом вы обделены, пусть даже на время, поиграть не получится, так что адекватно оцените работоспособность своего провайдера. Кроме того, сервера Ubisoft имеют неприятную особенность падать в самый неподходящий момент. В это время игра тоже откажется работать.

Об отечественном издании: Российское издание Assassin's Creed 2 еще раз показывает, как все на самом деле плохо с отечественными локализациями. Русская речь в игре очень похожа на мультфильм «Черепашки-ниндзя» начала девяностых. Похоже, что озвучивающие игру актеры толком не понимают, что дублируют они не очередной американский мультсериал для самой юной аудитории, а вполне серьезную вещь, в которую играют не только дети, но и взрослые люди. Порой диалоги читаются с откровенно отсутствующей интонацией, а иногда наоборот: актеры фальшивят и переигрывают. Речь на итальянском, которая в оригинале читалась с ярко выраженным акцентом, в русской версии произносится без обособлений, что убивает половину атмосферы. Впрочем, наличие плохих актеров и отсутствие хороших можно объяснить: предположим, что у издательства просто нет денег на качественных дублеров. Однако в этом случае нужно оставлять оригинальную озвучку, чтобы у игроков был выбор: слушать оригинальную английскую речь, дублированную русскими субтитрами, или же пытать свои уши непотребством вроде того, что получилось у локализаторов Assassin's Creed 2. ■

SUPREME COMMANDER 2

Автор:
Александр Барышников

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Supreme Commander 2
- **ЖАНР:** RTS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/supremecommander2/

Supreme Commander 2, вышедший не так, чтобы очень уж давно, по мере сил продолжает следовать традициям, заново введенным в разухабистый и прыткий жанр RTS благодаря усилиям компании Gas Powered Games и ее отца-основателя – Криса Тейлора (Chris Taylor). Боевые действия в игре разворачиваются настолько неспешно, что порой создается впечатление, будто местный мир затоплен по самую макушку тягучим киселем. С другой стороны, благодаря «медленной и печальной» механике у пользователя, наконец, появляется шанс хорошенько обдумать свои решения, придумать хоть какой-то стратегический план и привести его в действие – благо, вялотекущая игровая действительность позволяет эффективно командовать несколькими ударными группами. Возможность забросить камеру на чуть ли не стратосферные высоты опять-таки дает нам возможность держать все поле боя под надзором и лениво ронять в ключевые точки вражеской базы атомные бомбы. Все это придает процессу изничтожения врага известную созерцательность и даже медитативность. В сетевой игре, впрочем, все может быть намного стремительней и изощренней, поскольку живой противник – тот еще жук.

Об отечественном издании: «Новодисковская» локализация, скажем прямо, слегка разочаровала абсолютным отсутствием понятного простому русскому человеку звука. На великий и могучий переведен только текст и, как сообщают с мест проверенные люди, это было сделано исключительно в угоду западному издателю – компании Square Enix. Возможно, столь сомнительное решение было вызвано желанием японской корпорации страшно отомстить России за потерю Курильских островов. Точно мы не знаем, зато имеем счастье наблюдать, как герои научно-фантастической драмы обмениваются репликами на американском английском под аккомпанемент русскоязычных субтитров. Алгоритм расстановки переносов в тексте, к сожалению, сохранен английский – то есть перенос слова выполняется не по слогам, как следовало бы, а по прихоти программиста. В остальном «толмачи» не подкачали – весь текст переведен живым языком и претензий не вызывает никаких. Надписи помещаются в отведенное для них пространство (что само по себе уже является большим достижением для многих отечественных локализаторов), англоязычным терминам подобраны адекватные аналоги, даже опечаток – и тех нет. Единственное замечание можно адресовать, пожалуй, только художнику-шрифтовику: его стараниями некоторые буквы в тексте наползают друг на друга, ввиду чего изредка на глаза попадаются перлы вроде «Шиза Прайм». На самом деле это «Шива Прайм», конечно же, просто вертикальная черта буквы «в» слилась (в экстазе) с такой же чертой буквы «и». Аккуратнее надо быть, товарищ художник.

К менее важным достоинствам локализации можно отнести возможность ее полного отключения – равно как и в любой другой игре, привязанной к Steam. Полагаю, эта новость порадует любителей нелокализованных версий. ■

Вовар34 for game-plaza.net

Автор:
Сергей Думаков

EDITORIAL

Привет!

Количество новых инди-разработок растет в геометрической прогрессии, поэтому и мы в некотором смысле расширяемся: начиная с этого номера, рубрика станет немного больше в объеме. Да, мы обещали перемены. Поэтому некоторые косметические изменения можно наблюдать уже сейчас – дальше будет больше. Похожий процесс происходит и с нашей индустрией независимости, только там совершенно другие масштабы. На канале Xbox Live Indie Games еженедельно появляются новые инди-шедевры, прошедшие сертификацию у самой Microsoft, – а потом их портируют на ПК и другие платформы, как это произошло с Braid и скоро произойдет с Clover, о которой пойдет речь ниже.
Но самое интересное все же происходит в подлинно независимых кругах – в авторских блогах, куда разработчики-одиночки выкладывают свои концептуальные проекты и технические демоверсии. Все эти игры доступны в Сети абсолютно бесплатно, и мы всегда приводим на них ссылки. Но начиная с этого выпуска, мы будем выкладывать их и на диск – по многочисленным просьбам, да и просто для удобства читателей.

До встречи через месяц!

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

SYNOPSIS QUEST DELUXE

01

ВИД СВЕРХУ

РАЗРАБОТЧИК: Skipmore **ИНТЕРНЕТ:** http://www.skipmore.com/freegames/synopsis/synopsis.html

Совершенно гениальная штуковина – разумеется, если вам хотя бы чуть больше двадцати и вы успели в свое время в полной мере насладиться классическими японскими восьмибитными квестами (кодовое слово: Зельда). Synopsis Quest Deluxe – набор коротких классических ситуаций, с которыми сталкивался в те лихие времена любой опытный искатель приключений. Никакой сложности, все просто до безобразия – но если вы, что называется, в теме, то будете хохотать до слез над каждым кадром; если же кодовое слово не вызвало в вашей душе никаких эмоций – смело проходите дальше, нам не по пути.
Вы в темнице, рядом чей-то скелет (и между ребер, кажется, торчит ключ от дверей камеры), в углу валяется лопата, задача – выбраться на свободу. Решение? Конечно же, отыскать секретный проход в стене! Другая задача: найти на грядке волшебные побеги. Само собой, они хранятся в кувшине – неужели мы настолько глупы, чтобы пытаться сделать хоть шаг на грядку? Или вот еще: поговорить с принцессой. В комнате две девушки, и одна из них в самом деле одета как принцесса. К ней, конечно, даже не стоит подходить; значит – вторая... странно, тоже не она. Ну и где здесь принцесса? Глупенький, неужели не видишь во-о-он ту кровать?...
Исполнено все, разумеется, в той же самой восьмибитной стилистике в сопровождении до боли знакомых сэмплов: победное трехзвучие, кстати, автоматически вызывает радостное возбуждение – а ведь об этих «та-да-ДА», вроде бы, не вспоминал уже сколько лет...
Двадцать пять наполненных мягким, добрым юмором эпизодов, каждый из которых – натуральный памятник и жанру, и эпохе – можно проходить в любой последовательности, но чтобы увидеть легендарный Последний Экран (а его действительно стоит увидеть), необходимо справиться со всеми. И пусть за улыбкой нет-нет да и промелькнет неподдельная тоска – найденный с таким трудом Магический Жезл в самый нужный момент оказывается ненужной деревяшкой, а самым нужным предметом из инвентаря становится Предмет («похоже, это очень полезный и нужный Предмет!»)... Эта игра, одна из немногих, все еще помнит, как должен действовать настоящий герой: зайти в гости к незнакомцу, обшарить все ящики и сундуки, собрать все найденное золото и с гордо поднятой головой уйти в закат. ■

ВетерР34 for gamerplaza.net

«Думай!» – вот что читается в немигающих глазах персонажей Clover.

02

CLOVER

ВСЕ ОТТЕНКИ ЗЕЛЕНОГО

РАЗРАБОТЧИК: Binary Tweed **ИНТЕРНЕТ:** www.binarytweed.com

Clover – замечательная. В том смысле, что она резко выделяется из всей инди-продукции, которая может оказаться на вашем компьютере. Обычная инди-игра – талантливая и робкая, этакий свежий зеленый росточек, который трепетно желает вашего внимания, чтобы подрасти и окрепнуть на ПК, и потом (если повезет) быть пересаженным на консоли ради полноценного, пышного цветения.

Так бывает с большинством игр; но перед ПК Clover уже вышла на Xbox Live Arcade, изрядно обогатив своего создателя и Microsoft, а также была обласкана критиками. Игрокам (в том числе критикам) нравятся рисованные адвенчуры, вызывающие в памяти любимые игры детства и отрочества. Шутка ли – инвентарь на два предмета! Бегать туда-сюда по локациям! Нелинейные (то есть – с тупиками) загадки! Мне очень стыдно, но в детстве-отрочестве я играл в прямолинейные игры – Death Track и «Цивилизацию», безответственно игнорируя интеллектуальных и изысканных «Гоблинов». А еще в детстве я читал Шона О'Кейси в оригинале, чтобы изучить (не смейтесь) английский язык. За «Джемом Кейси, певцом кайла и портера» последовал тонкий тролль Флэнн О'Брайен – поэтому Clover у меня лично вызывает непобедимые ассоциации с произведением «Очень бедные люди».

В Clover деревенский сирота [тоже] скитается по водянистым, акварельным пейзажам, общаясь с фермерами и представителями власти, попадая иногда в тюрягу ни за что ни про что – хорошо хоть не на тридцать девять лет, как в книжке. Чуть не забыл: доминирующие цвета Clover – зеленый и синевато-зеленый; также везде, с частотой советских серпов-молотов, развешаны трилистники на зеленом фоне – главные объекты местной геральдики. И еще саундтрек – меланхолическое фортепиано: игра сделана в Лондоне, который столица Британии, которая оплот пианинной музыки (Muse, Coldplay, Keane et cetera).

Автор Clover Дэниел Джонс (Daniel 'Deejay' Jones), который возмутительным образом не дублинец, а лондонец, не подозревает, какой богатой аллюзиями вышла его игра, и снабдил ее сюжетом с политическим подтекстом. Мать главного героя и еще несколько десятков относительно невинных душ погубили террористы (виноват – пираты), и теперь в королевстве Санха введены драконовские меры безопасности. Запереть могут просто за нахождение в неположенном месте или за самовольное тушение пожара. Если протагонист теряет расположение местных сил правопорядка, разнообразные оттенки сине-зеленого начинают сереть, и сирота на пособии оказывается в тюрьме.

Откуда сразу выходит; тюрьма – это самое страшное, что может случиться в Clover. Ну, если не считать тяжких раздумий вроде «Кот заснул на церковном органе; у меня есть бутылка эля, занавеска и карманные часы на позапрошлой локации. Как согнать животное?» Ходим, медитируем, размышляем... прыгаем – в Clover есть платформенные элементы, куда же без них. Мыслительный процесс разбавляется, гм, юмором – вот манускрипт под названием Grand Equine Theft. Ну и опять-таки политическим подтекстом. «We are Favored, Free and Fair!» – гордо провозглашает королевский социальный работник. «F» – шестая буква латинского алфавита. Ох, это же опять мыслительный процесс... Но! Даже если вы не любите думать – вы можете втянуться. Не спеша, под наполненные легкой грустью аккорды, среди средневековых недотеп, на фоне задников-пейзажей, срисованных Джонсом в графстве Кент. ■

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Внешний вид Clover – медиевальный. Даже у овечек большие, как на иконах, глаза, а трехмерность передается теми же средствами, что и на гобеленах про завоевание Англии норманнами.

Вилр34 for Journal-plaza.net

Автор:
Николай Третьяков

Скажите, вы тоже видите здесь драку портфелями?

FEIST

ЕЖИИИИИИИИК!

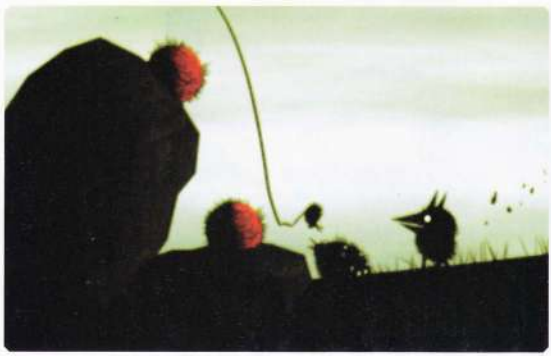
РАЗРАБОТЧИКИ: Адриан Штуц (Adrian Stutz) и Флориан Фаллер (Florian Faller) **ИНТЕРНЕТ:** playfeist.net

Feist – слово ужасно многозначное. «Безрассудная смелость» и «маленькая собачка» – это как-то складывается в, простите, гештальт, но вот urbandictionary.com намекает, что feist восходит к староанглийскому глаголу fyst («пукать»). Родной немецкий язык авторов-швейцарцев добавляет значения «раздутый» и опять-таки «храбрый». Гм... значит, гештальт такой – распирающая смелость, постоянно перепрыгивающая страх. Герой Feist, игры уже заслуженной, но еще не вышедшей – иногда поблескивающая глазками чернильного цвета маленькая тень, пробирающаяся через черный-черный лес. Навстречу вроде как ежику (герр Штуц и герр Фаллер разрешают игрокам ассоциировать героя с кем угодно) прут тени гораздо более крупные и гораздо более зловещие, зубастые и игольчатые. Героя так распирает от смелости, что он запрыгивает на страшные лапы елок, а оттуда, карабкаясь и не помня себя от смелости, – на скальные уступы, оставляя позади страшные тени, и непосредственно за собой – постепенно развеивающийся мутный след (вы еще не забыли староанглийский?).

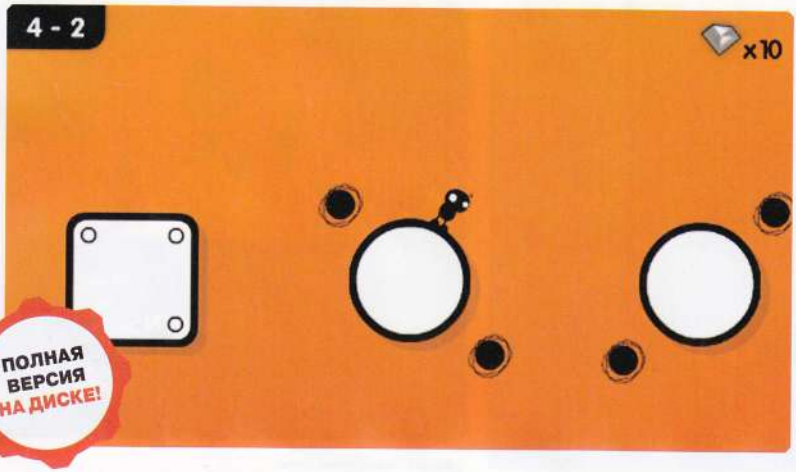
Помните Insanely Twisted Shadow Planet, про которую мы писали в этом разделе несколько месяцев назад? Feist – то же самое «очень страшно и темно», только в обличии платформера под ксилофон, а не сверхскоростного скроллера под спид-блэк-метал. Впрочем, это поверхностное впечатление: разработчики Feist говорят, что их игра – про исследование мира, полное риска и неожиданностей. Сумрачный герой, в частности, должен пробовать попадающуюся ему на пути сумрачную еду, чтобы стать еще смелее и прыгучее. Или не смелее и не прыгучее. Или вообще не стать.

Уровни Feist изобилуют прыжковыми пазлами и прочими загадками, имеющими «физическую» основу: камни плавно валятся на лесных страхолюдов или работают противовесами. Путь героя почему-то лежит в самую чащобу, где «ветви деревьев смыкаются и оставляют вас без света» (накачивают нас смелостью разработчики), однако свет в игре есть. Правда, он усугубляет смелость: бледный свет сочится из глаз или отростков на теле очередного встречного, еще более неприятного монстрика.

То есть – у Feist есть настроение, как и у находящейся поблизости на этих страницах Clover: A Curious Tale. У Feist такое... сконцентрированное настроение, которое я бы назвал «Страшный сон Норштейна». Члены самых разных жюри им тоже прониклись, поэтому игра – дважды лауреат Unity Award 2008 года, лучший студенческий проект и финалист Independent Games Festival того же года. Создатели Feist достигли практически всего; осталось только выпустить игру. Как обещают Адриан и Флориан, это случится в течение нескольких месяцев; Feist выйдет на ПК и Mac. И тогда, возможно, сбудется мечта цюрихских экстудентов – им позвонят из Valve и пригласят на работу. ■



ВетерР34 for Journal-plaza.net



ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

BIO

Йессе Венбрукс – молодой голландец 1986 года рождения и неопределенного рода занятий. Возможно, он студент, а может быть, «травяных дел мастер» – неизвестно. Одно мы знаем наверняка: Йессе очень любит придумывать разные игровые штуки и публиковать их в своем блоге. У него даже есть небольшая традиция: раз в неделю товарищ выдает на суд общественности рабочий прототип какой-нибудь нетривиальной бирюльки – одним из таких прототипов и стала презабавнейшая They Need to be Fed. Кроме того, Йессе успел довольно-таки прославиться благодаря серии мини-игр Karoshi. В переводе с японского это слово означает «смерть от переутомления на работе», а главная задача игрока в Karoshi – поскорее сдохнуть.

THEY NEED TO BE FED

04

ШМУ

РАЗРАБОТЧИК: Йессе Венбрукс (Jesse Venbrux) **ИНТЕРНЕТ:** http://www.venbrux.com

Сто тысяч лет назад люди древности проводили вечера за игрой Lemmings, где нужно было спасать сотни лопоухих грызунов, охваченных суицидальными устремлениями, от неминуемой погибели. Спустя никто не помнит уж сколько лет идея обрела новое прочтение: мы тащим одинокое лупоглазое существо сквозь уровни, наполненные до отказа убийственным инвентарем. Одолев все препятствия – тадам! – скармливаем бедолагу омерзительному жирному слизняку-переростку, по совместительству являющемуся представителем очень вымирающей расы, которую во что бы то ни стало необходимо спасти от голодной смерти.

На этом месте у многих может случиться недопонимание: зачем, мол, лезть из кожи вон, если в результате всех твоих стараний тебя же и съедят? Ответа на этот глубокомысленный вопрос ни игра, ни ее создатель не дают, но мы-то с вами – люди донельзя эрудированные, поэтому можем запросто представить, что лупоглазый герой – это легендарный шму, испытывающий неподдельный восторг, когда его пережевывают.

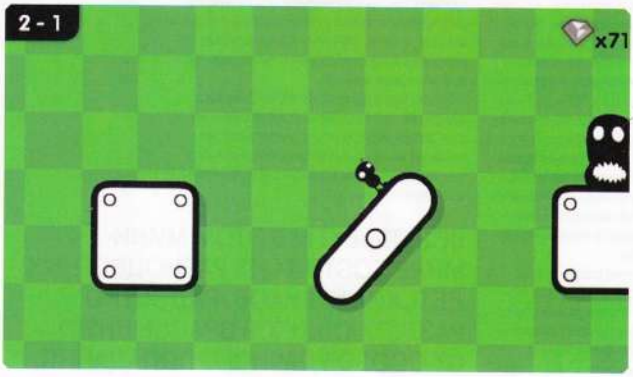
Для того чтобы стать чужим завтраком, придется постараться. Путь к голодающим тварям непрост: отовсюду торчат шипы, туда-сюда снуют лазерные шинковалки и яйцерезки, ракетницы хищно поводят своими жерлами и норовят расстрелять все живое. Ансамбль завершает совершенно сумасшедшая гравитация, благодаря которой в воздухе болтается полтора десятка объектов, а наш «завтрак туриста» скачет по ним, словно ошпаренный, бегает вверх тормашками и выписывает в прыжке синусоиду.

Фокус в том, что сила притяжения тащит семенящую закуску не только вниз, но и вбок, и вверх – к ближайшему крупному объекту. Хорошо, если там окажется обычный булыжник, тогда можно смело сигать на него и бежать себе дальше. Однако чаще всего прыгучего шму поджидают крутящиеся барабаны, качающиеся балки и прочие акробатические снаряды, окруженные со всех сторон уже упоминавшимися ловушками.

Сложность уровней растет в геометрической или даже в экспоненциальной прогрессии. Первый десяток пришельцев вы накормите без особенных сложностей, а вот дальше начнется сыр-бор-перебор, да такой, что счетчик начнет показывать трехзначные цифры буквально через полчаса после запуска игры. Одно неверное движение – и отважный шму досрочно превращается в котлету, в то время как последний представитель расы голодающих джабба-хаттов продолжает безутешно пялиться в вечность, разинув рот в ожидании консервы-на-ножках. И напрасно.

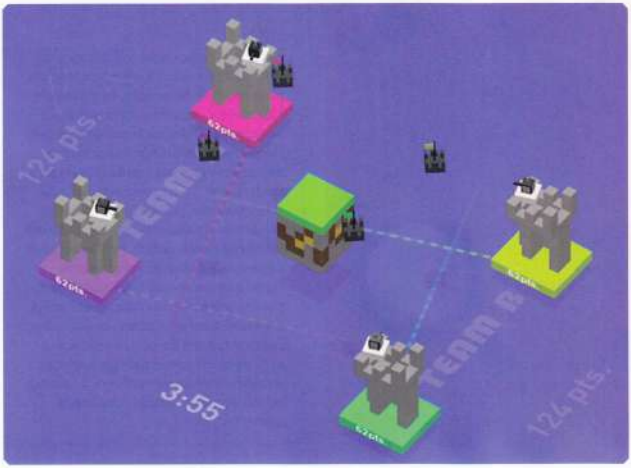
В общем, все так же весело, как и в недавно обласканной на этих самых страницах аркаде VVVVVV, только существенно сложнее и стремительней. Голландец Йессе, безусловно, большой молодец и выдумщик, за что ему огромное спасибо. Побольше бы таких парней в нашей многострадальной, но все равно любимой индустрии. ■

Достаточно взглянуть в лицо голодающему слизняку, чтобы понять: несчастный действительно скоро окочурится без кормежки. Шму спешит на помощь!



BeamerP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Александр Барышников



Детский сад в состоянии войны.

C4KE

TØPT

05

РАЗРАБОТЧИК: Infinite Ammo **ИНТЕРНЕТ:** http://infiniteammo.ca

В определенных кругах фраза «однокнопочное управление» считается тяжким оскорблением – дескать, и вы, сударь, и ваша поделка чрезвычайно примитивны; поскорее умрите. Но есть и другая точка зрения: например, на индустриальном мероприятии Game Developers Conference уже не впервой проводится сабантуй под названием Gamma, в ходе которого инди-разработчики практикуются в создании идеального однокнопочного геймплея.

C4KE – один из таких экспериментов, рассчитанный на четверых участников. Каждому из них торжественно вручается большая нелепая пушка, с помощью которой нужно расстрелять всех прочих участников или хотя бы попытаться сделать это – что далеко не так просто, как кажется на первый взгляд. Пушки очень своенравны и самостоятельно крутят башнями во все стороны, а мы – в соответствии с однокнопочным ограничением – только и можем, что жать на гашетку. Чем дольше давим на клавишу, тем дальше летит снаряд из орудия; основная сложность тут заключается в том, что пока примеряешься к одной цели, пушка уже бодро отвернула свое дуло в другую сторону. Утешает лишь то, что искусственного противника в игре нет, а живые недруги испытывают ровно те же неудобства.

Матчи в C4KE достаточно скоротечны: зачастую большая часть участников сохраняет свои пушки в более-менее рабочем состоянии и продолжает отплевываться снарядами до финального свистка. Стрелок-победитель выявляется «техническим» способом: по числу очков, начисляемых за удачные попадания во все подряд.

Визуальная часть игры, между тем, достойна отдельного упоминания: все объекты в этом мини-мире состоят из разноцветных детских кубиков, радостно разлетающихся врассыпную от особо удачного попадания. Местная физика проработана достаточно хорошо, поэтому восхищенные мы сможем понаблюдать такие замечательные явления природы, как летучесть, прыгучесть и падучесть. Вакханалия довершается нарушителями границы: из-за края экрана, мятежно загребая волну винтами, выплывают маленькие, но очень агрессивные кубические кораблики, которым тоже очень хочется что-нибудь поломать. Уничтожение любого такого «пловца» обязательно будет приплюсовано к подведению итогов в общем зачете, поэтому пронырливых надоед рекомендуется уничтожать при первой же возможности.

Обязательно попробуйте C4KE на зуб, сделайте это при первой же возможности! Дорогие проекты с недалекой механикой мы видим регулярно, а вот однокнопочные микрошедевры встречаем крайне нечасто. ■

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

ВСЕ ОБЪЕКТЫ В ЭТОМ МИНИ-МИРЕ СОСТОЯТ ИЗ РАЗНОЦВЕТНЫХ ДЕТСКИХ КУБИКОВ, РАДОСТНО РАЗЛЕТАЮЩИХСЯ ВРАССЫПНУЮ ОТ ОСОБО УДАЧНОГО ПОПАДАНИЯ.

BIO

Про Infinite Ammo вы неоднократно слышали: это та же самая студия, что в свое время выпустила замечательные инди-хиты Aquaria и Paper Moon, а также убийцесимулятор с жизнерадостным названием I'm OK. Студия, впрочем, слишком громкое слово для этого «юридического лица» – все игры создал Алек Холовка (Alec Holowka) канадский человек-оркестр (художник-программист-композитор-и-просто-душка). В коллаборации с Алеком над разными проектами трудилась полудюжина менее знаменитых, но тоже независимых талантов.

BeneP34 for Journal-plaza.net

MOGO-MOGO

МОГО ПО ИМЕНИ БОГО

06

РАЗРАБОТЧИК: Oneclickdog.com **ИНТЕРНЕТ:** http://www.newgrounds.com/portal/view/528511

Ну да, Бого. Это имя. Мого – биологический, гхм, вид; отличительная особенность – огромные негритянские красные губы и чубчик из четырех торчащих в разные стороны вихров. Мого живут на острове и все свое время тратят на добычу и заготовку круглой голубой еды. Вручную! Что очень раздражает и мого в целом, и Бого в частности. Как-то парня осенило: надо срочно изобрести что-нибудь, что облегчит этот тяжкий труд! После этого Бого, как и любой гений, заснул – и, как любому гению, ему приснилось Решение.

Mogo-Mogo и есть тот самый сон: набор каплевидных головоломок – потрясающе разнообразных, наполненных удивительными персонажами. Формально все головоломки объединены простой целью: добыть ключ, дающий возможность перейти на следующий уровень – небольшую голубую жемчужину. На самом же деле ничего общего у них нет – чистый полет фантазии, свободные сочинения. Парящие в небесах желтые киты, величаво проплывающие над ними миниатюрные элефанты со стрекозиными крыльями, живущие в снегах павлины, жирафоподобные коровы и живые чернильные цветы: этот мир не нужно покорять, куда интересней его изучать, и, честно говоря, бог с ним, с чудесным Изобретением. Хочется, чтобы череда этих нехитрых, но невероятно изысканных, интеллигентных испытаний не кончалась как можно дольше – механика одного клика работает безотказно, здесь не нужно издеваться над мышкой или соревноваться с хронометром в скоростном нажатии клавиш. Вислоухие приматы на ветках выводят волшебную трель, внемлющий Бого, повторяя ее, поднимает из недр чудесное музыкальное дерево – эта игра, понимаете ли, совершенно другой породы.

Где-то с десятого уровня прохождение Mogo-Mogo становится по-настоящему трудным занятием, из таймкиллера игра неожиданно превращается в серьезный, большой квест, которому в какой-то момент во флеш-рамках становится мучительно тесно. Не спасает и вернувшаяся с того света «парольная» технология, позволяющая при желании сразу запустить любой понравившийся уровень – на решение упомянутого выше «музыкального» пазла с легкостью может уйти и полчаса... и это будут здоровские полчаса! Но скучающая кликающая публика может и не понять, поэтому искренне желаем удивительным людям из oneclickdog.com поскорее выбираться в высшую лигу. Там, кстати, сейчас никого. ■

ВИСЛОУХИЕ ПРИМАТЫ НА ВЕТКАХ ВЫВОДЯТ ВОЛШЕБНУЮ ТРЕЛЬ, ВНЕМЛЮЩИЙ БОГО, ПОВТОРЯЯ ЕЕ, ПОДНИМАЕТ ИЗ НЕДР ЧУДЕСНОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ДЕРЕВО.

Разумный стручок не зря так лукаво улыбается: стоит подойти поближе, как он тут же поднимает лапу с ключом и начнет дразниться.

Bionic P34nut | real-plaza.net

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ДВАДЦАТЫЙ ПЕРВЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru`MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Практически в каждом представителе мужского пола рано или поздно просыпается интерес к вооружению и армейскому оборудованию. А ведь есть и те, кто с помощью программ 3ds Max, Photoshop и Zbrush создает собственные фантастические виды оружия: это 3D-моделлеры, текстурщики, концепт-художники. В настоящее время в крупных игровых студиях даже появилась отдельная должность – weapon artist, художник по оружию. Один из таких художников, Эдуард Борисов, сегодня подробно расскажет вам о том, как он создает свои трехмерные игровые модели на примере пушки из игры Blaze. А вообще, виртуальное оружие – очень обширная и интересная тема, и в этой главе мы лишь начнем ее освещать. А чуть ниже вас ждет увлекательное домашнее задание. И если кто-то из вас прежде задумывался о создании собственного оружия в 3D, но все никак не мог найти подходящий момент, чтобы заняться этим, – сейчас самое время. Дерзайте! Ведь в ваших руках самое совершенное орудие мира – компьютерная графика. Осталось лишь подключить фантазию и выделить на творчество несколько часов из своего ежедневного графика. С нетерпением жду ваши ассеты! Как обычно, письма с работами, отзывы и предложения по каждому выпуску «Лоуполи» можно слать на электронный ящик BeyondDark@Mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала.

В виртуальных мирах мастерами компьютерной графики создано более миллиона всевозможных видов вооружения.

BeMeP34ny@mail-plaza.net

ОРУЖЕЙНЫЙ МАСТЕР-КЛАСС ОТ ЭДУАРДА БОРИСОВА

Привет, друзья. Я хочу рассказать вам, как создавать с нуля трехмерную модель оружия для игрового персонажа. За основу был взят экземпляр из моего личного проекта Blaze, находящегося на раннем этапе разработки.

Эдуард «Edvart» Борисов – родился, учился и живет/работает в Москве. Работает 2D/3D-художником по персонажам и окружению на неанонсированном проекте в компании Gaijin Entertainment. Ранее трудился в компаниях «Digital Worlds», «.dat», «Astrum Online». В игровой индустрии около семи лет.

MILESTONE 1 КОНЦЕПЦИЯ

Прежде чем браться за работу, стоит основательно обдумать, что мы делаем, как и зачем. Если появилось желание создать, скажем, меч, то, скорее всего, вы уже знаете, как примерно он выглядит. Чтобы творить, художнику нужно вдохновение. Неважно, чем оно вызвано – игрой, фильмом, посещением музея или просто даже сном. Ловите это состояние, продумывайте все на стадии пре-продакшна и ни в коем случае не хватайтесь сразу за Photoshop или 3ds Max. Если у вас не очень большой опыт, то, скорее всего, вы быстро разочаруетесь в результате, полученном к моменту, когда вдохновение поиссякнет, и не приведете свою работу к финалу. А ведь в этом и заключается главное отличие профессиональных художников от любителей – умение закончить работу, даже если доделывать ее уже нет никакого желания. Преодолеть творческие спады вам поможет мотиватор, который нужно заложить в самом начале создания (и мы не говорим сейчас о деньгах). Подвинуть к свершениям может законченная идея, концепция, Великое Техническое Задание, которое мы себе ставим, и финальный продукт – «выхлоп», которого стремимся добиться при создании первоклассной работы.

Чтобы твердо настроиться на плодотворную работу, ответьте себе честно на следующие вопросы:

1. Зачем я это делаю? (что мне даст создание этой работы? В профессиональном росте, личностном?)

2. Для кого я это делаю? (есть ли лучшие аналоги того, что я хочу предложить зрителю? Какие? Чем они лучше? Как сделать еще лучше?)

Для себя на эти вопросы я ответил так:

- Зачем? Глупый вопрос. Да вот, потому что хочу! Что мне это даст? Возможность применить приобретенные за последние полгода навыки на конкретном примере. Есть потребность срочно создать что-то классное. Другими словами, я это делаю ПОТОМУ, ЧТО НЕ МОГУ НЕ ДЕЛАТЬ; жажду поддаться своему творческому порыву. В конце концов, если бы я только и думал о выгоде, то взял бы кредит и пошел бы чипсами и пивом торговать.

- Для кого я это делаю? Как это ни банально звучит, но – для самого себя. Если получится хорошо – пойдет в портфолио (может, если невероятно повезет, – понравится издателю, и он решит взять проект под свое крыло). Если нет – будет валяться на винте, пока папку не удалю. Хотя я изначально нацелен на то, чтобы сделать здорово и качественно, и второй вариант вообще не рассматриваю.

Если желание творить еще не пропало, продолжим. Теперь самое главное понять – что у вас будет за оружие такое. Трехмерная графика на сегодняшний день не накладывает никаких ограничений на фантазию и свободу художника. Любое, даже самое нереальное оружие в 3ds Max и Zbrush можно реализовать с гарантией 99.9%. Но все-таки лучше предварительно получить образ в собственной голове, ответив на следующие вопросы:

1. Что это за мир, в котором живет персонаж (оружие, бочка, шпилька для во-

Beker34 for Journal-plaza.net

лос – не важно, что бы мы ни делали)? Может быть, там другая гравитация? На каком языке там общаются? Чем дышат? Какой климат, какая экономика, политика, насколько развиты технологии мира и т.д.? Кому именно принадлежит предмет, который мы собрались делать? Как все это отразится на нашем персонаже?

2. Из чего состоит наше оружие?

3. Какими свойствами оно обладает?

4. Как его делали (ковка/литье/штамповка; эксклюзивный артефакт, созданный архимагом, или сошедшее с конвейера изделие)?

5. Через что прошло это оружие? Оно старое? Новое? За ним следили, ухаживали? Или оно провалялось последние пятьдесят лет на заброшенном складе?

И так далее. Поверьте в предмет, который вы создаете, и он вам за это будет благодарен!

В нашем творческом задании это выглядит следующим образом:

Мир игры – любимый мною дизельпанк. Тоталитарно-милитаристический мир людей атаковали враждебные существа из параллельной вселенной, о которой человечество и не подозревает. Твари – аналог зергов, люди – дизель-паропанковская цивилизация. Железа в их мире просто огромное количество, на каждом шагу рудники, а потому большинство построек сделано из металла. Куча механизмов на паровом ходу (бронепоезда, паровые силовые костюмы солдат), зависимых от дефицитного ядерного топлива. Люди дали тварям отпор, разбив маленький разведотряд, залезли через портал в их мир и с восторгом обнаружили, что там нужного топлива в избытке! Дышать, правда, местным воздушком невозможно, приходится таскать с собой кислород, металл в мире тварей быстро окисляется, покрывается ржавчиной, но понемногу освоились. Тварям покрупнее исследовательско-милитаристские настроения двуногих не понравились, и они с боем изгнали людей со своей территории. Канва выработана, линия фронта очерчена, мир живет.

Ответив на заданные чуть выше вопросы, вы гораздо более отчетливо поймете, что именно нужно делать. Остались лишь технические моменты. Для многих исполнителей это скучная часть работы, и они ей пренебрегают, из-за чего зачастую все приходится переделывать. Чтобы избежать лишних переделок, ищем ответы на следующие вопросы:

1. Какое количество треугольников будет у нас в кадре?

2. Сколько текстурной памяти мы можем выделить на сцену?

3. Сколько персонажей одновременно будут в кадре? Сколько видов оружия у этих персонажей? Сколько костюмов?

4. Сколько полигонов мы выделяем на персонажей, а сколько на окружение? (Не забываем, что полигоны также уходят на эффекты типа выстрелов, взрывов, факелов, магических барьеров и т.д.)

5. Будет ли у нас кастомайзинг персонажей?

6. Создаваемый объект – монолитный, или состоит из нескольких объектов? (Персонаж в едином костюме или у него меняются наплечники, наручи, доспех, шлем, ботинки, оружие? Само оружие всегда остается неизменным или у него будут апгрейды? Эти апгрейды будут подходить для всех видов оружия или они уникальны?)

7. Сколько полигонов мы можем выделить на создаваемый объект? Какого разрешения и в каком количестве делаем текстуры?

8. Будут ли у нас лоды? Или оптимизация геометрии процедурная? (Лодами называют несколько моделей разной детализации, которые сменяют друг друга в зависимости от приближения камеры. К примеру, в персонаже 10000 треугольников. «Отходим» от него на 5 метров – модель автоматически меняется на менее детализированную – состоящую из 5000 треугольников. Отходим еще на 20 метров – модель заменилась на следующий лод из 1500 треугольников.) Система лодов позволяет создавать высокодетализированный мир. Одна проблема – сделать незаметным для игрока переключение лодов. Это не всегда получается, но к этому нужно стремиться.

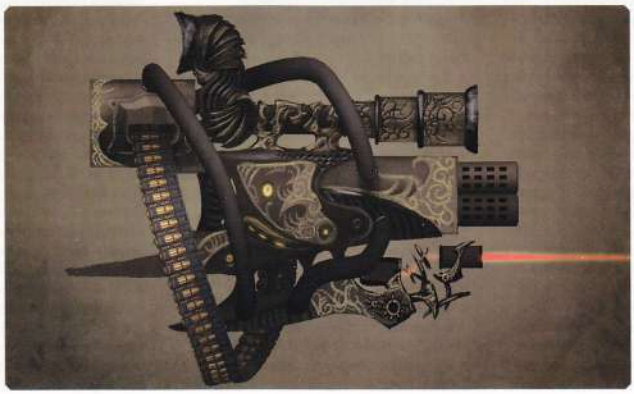
9. Какие технологии мы используем? Будет ли у нас использоваться карта нормалей? карта интенсивности и цвета бликов? карта ширины бликов? карта самосвечения? Разумеется, чем больше различных карт мы используем, тем ярче и интереснее получится результат, но в первую очередь везде следует думать об оптимизации. Добиться качественного результата можно и с четверкой ключевых карт (карта диффуза, спекуляра, нормал-мап и glow), и выглядеть это будет не многим хуже более прожорливых собратьев.

Если вы уже начинаете работать в игровой индустрии, то ответы на поставленные вопросы помогут найти программисты, игровые дизайнеры и арт-менеджер проекта. Но если вы делаете свое портфолио, чтобы с ним прийти на работу в индустрию, то просто помните, что нужно соблюдать разумные пределы в количестве и размере текстур, количестве треугольников. На оружие, которое я привожу в качестве примера, выделено 4000 треугольников и два набора текстур: 1024x1024 и 256x64. Два набора текстур – для самого оружия и для пулеметной ленты. По игровой механике планируется, что игрок в процессе прокачки персонажа сможет поставить на оружие разные апгрейды. В нашем случае – другие типы патронов, оптический и лазерный прицелы. Прицелы будут уникальными для этого оружия, а пулеметные ленты – универсальны для всех типов винтовок и пулеметов. Соответственно, ленту мы выносим в отдельную текстуру, а прицелы размещаем вместе с оружием, чтобы не плодить лишние текстуры. В каждый набор текстур входит диффузная текстура (цвет модели), карта нормалей и цветная карта интенсивности бликов. По альфа-каналам этих текстур раскиданы карта прозрачности, карта самосвечения и карта ширины бликов.

Итак, мы продумали характер создаваемого объекта и технические аспекты. Переходим к созданию набросков!

MILESTONE 2
НАБРОСОК

Любые поиски форм, масс, пластики и цветовых отношений следует начинать с поиска референсов. Для себя я выбрал стилистику «дизельпанк», точнее, смесь вселенных Gears of War и Fallout. Пересматривал ролики, искал арты, модели. Причем не только по вышеупомянутым играм, но и просто фотографии по заданной тематике. В идеале оружие должно быть сначала нарисовано, потом замоделлено. Но есть еще один, менее правильный, но более быстрый и удобный способ, который применялся при создании штурмовой винтовки из примера. Когда персонаж был готов и «привя-

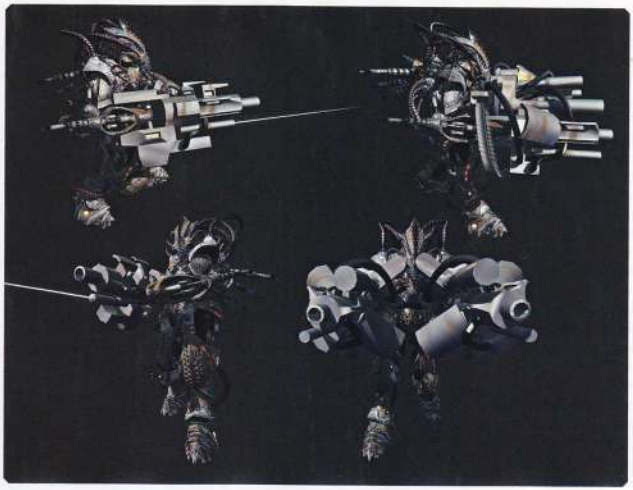


Концепт-арт, созданный уже в Photoshop поверх геометрической болванки.

BeMeP34 for JoinGamePlaza.net

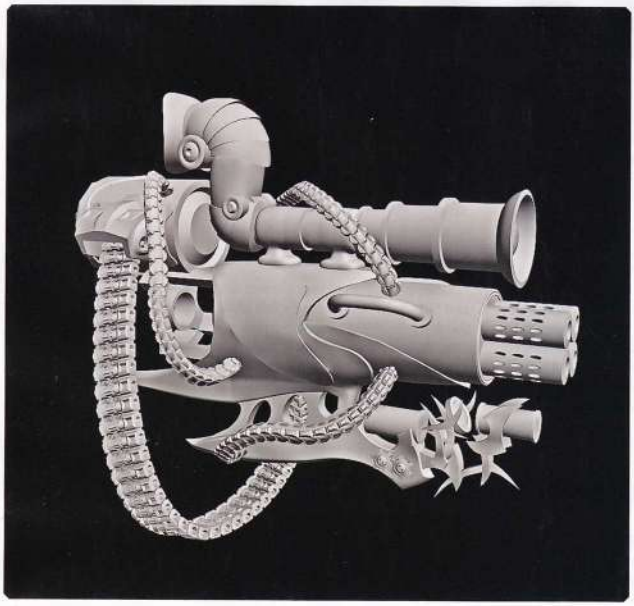
зан» к скелету, я сделал несколько болванок оружия – очень быстро, просто набросал форму в 3ds Max с помощью примитивов. И выбрал наиболее подходящий вариант по пластике, потом поверх рендера выбранной болванки нарисовал набросок в Photoshop.

МНОГИЕ НАЧИНАЮЩИЕ ХУДОЖНИКИ ПРОСКАКИВАЮТ ЭТАП СОЗДАНИЯ БОЛВАНКИ И СРАЗУ ПРИСТУПАЮТ К СОЗДАНИЮ ДЕТАЛЕЙ. ОДНАКО ИМЕННО ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ ФОРМА ОПРЕДЕЛЯЕТ УСПЕХ 3D-МОДЕЛИ.



Быстрый моделлинг в 3ds Max позволяет сразу увидеть форму оружия на персонаже и прикинуть, как оно будет смотреться рядом с персонажем.

MILESTONE 3 СКУЛЬПТИНГ



Более качественная болванка перед экспортом в Zbrush, рендер из 3ds Max.

После создания концепта стоит продумать этапы построения финальной модели для конкретного случая. Есть несколько способов начать работу:

1 способ: открываем сразу ZBrush и из Z-сфер (ZSphere) лепим болванку объекта. Тут же уточняем форму с помощью инструментов ZSketch, если вы являетесь счастливым обладателем версии ZBrush R3.5. После – переводим сферы в редактируемую геометрию. Этот способ идеально подходит для создания органики. Неорганичные объекты с жесткими формами тоже возможно создать таким способом, но, на мой взгляд, это не очень удобно.

2 способ: делаем болванку в своем основном 3D-пакете (3ds Max, Maya, XSI или что-то другое – не столь важно), выгружаем полученную геометрию в Zbrush (или Mudbox, кому что больше нравится) и облепливаем деталями.

3 способ: делаем всю геометрию в своем основном 3D-пакете с нуля до финала. То есть, тут же делаем и высокополигональную геометрию – никаких программ цифрового скульптинга. Этот вариант идеально подходит для создания всяческой техники и роботов.

Я выбрал второй, усредненный способ. Во-первых, болванка у меня уже есть, так что первый способ мне не подойдет. Во-вторых – по концепту на оружии должны быть сложные элементы вроде орнаментов, которые сделать проще в пакете скульптинга, чем лепить честно в 3ds Max, потому третий способ тоже отметаем. Но! Некоторые элементы, состоящие из затайленной (повторяющейся) геометрии, проще сделать сразу в «максе», в данном случае это провода и пулеметная лента. Кривые, по которым я пускал затайленную геометрию, я предусмотрительно сохранил. В дальнейшем они пригодятся для создания низкополигональной геометрии. На болванку у меня ушло времени больше, чем на сам скульптинг. Так часто бы-

КОГДА-ТО 3D-ХУДОЖНИКИ И ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ НЕ МОГЛИ, КАКИЕ НЕОБЫЧАЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ МОЖЕТ ПРЕДОСТАВИТЬ ПРОГРАММА ZBRUSH.

Belen P34 for Journal-plaza.net

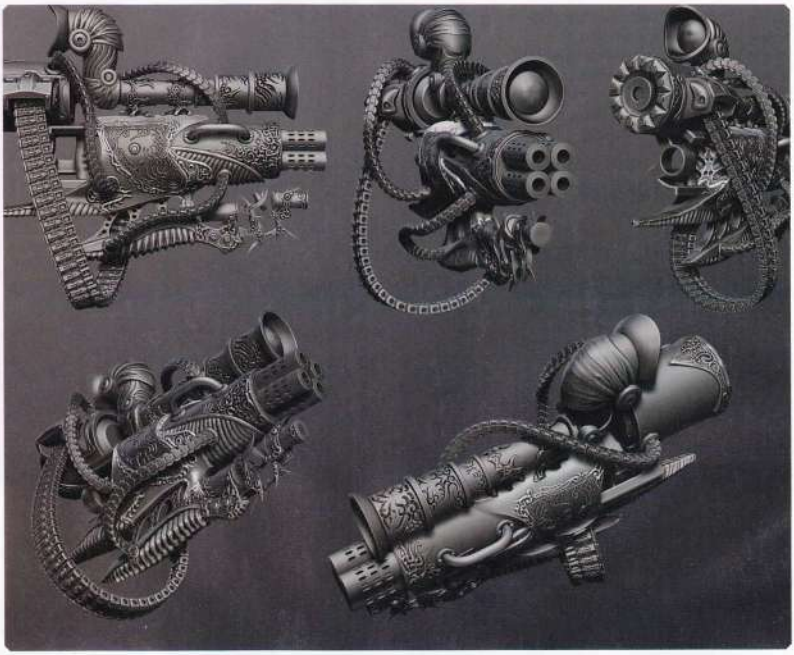
вает – подготовительные задачи занимают примерно 75% времени от общей работы. На болванке подправил некоторые пропорции. Все-таки одно дело – 2D-набросок, совсем другое – модель. Воспринимается по-другому. Необходимо, чтобы в игре модель удачно смотрелась под любым ракурсом.

В ZBrush модель выгружал отдельными элементами, подгружал как SubTool. Во-первых, так проще редактировать – по частям. Во-вторых, у отдельного куска можно высоко поднять детализацию. Часто возникает вопрос, насколько детализированной стоит делать модель. То есть, сколько полигонов должно быть в высокодетализированной модели. Теоретически это можно посчитать. На текстуре 2048x2048 находится 4 194 304 пикселя. То есть, даже если допустить, что в развертке у нас один пиксель соответствует одному треугольнику в хай-поли – то нам за глаза хватит модели в 4 миллиона с копейками треугольников. Но это лишь теория. На деле часто получается так, что на один пиксель приходится 10 треугольников, а на какой-то треугольник, наоборот, – несколько пикселей. Как результат – в первом случае мы получаем небольшую рябь, а во втором – недостаточную детализацию. На мой взгляд, лучше перестраховаться. Поэтому я делаю хай-поли модель с запасом, а текстуру рисую в бОльшем разрешении, чем нужно для игры. Так, для текстуры 2048x2048 я делаю модель примерно в 8-15 миллионов треугольников.

Не стоит забывать, что количество полигонов, которое мы видим в интерфейсе ZBrush, не соответствует реальному положению вещей. Это не треугольники, а квадраты. То есть треугольников в реальности в два раза больше. Конфигурация вашего компьютера влияет на то, при каком количестве полигонов вам будет комфортно работать в программе цифрового скульптинга. От количества кадров в секунду часто зависит плавность проведенных линий в большинстве инструментов. Естественно, чем меньше полигонов в модели, тем шустрее мы работаем над ней. Но если вы разобьете модель на сто кусочков, то потом будете крайне долго воссоздавать низкополигональную модель и запекать текстуры. Так вы определите, на какое количество частей разбивать свою модель. Посчитать конечное количество треугольников также легко. Допустим, в результате вам нужно получить модель в 10 000 000 полигонов. Вам на собственном компьютере будет удобней работать с куском в 1.5 миллионов полигонов. Соответственно, сначала делаем болванку, состоящую из 6-7 кусков. В процессе повышения детализации (Subdiving) количество полигонов увеличивается в 4 раза. Чтобы получить кусок в 1.5 миллиона, считаем в обратном направлении, делим на 4:

1 500 000
375 000
93 750
Примерно 23 440
5860
1465
Примерно 366
91

Последние три значения вполне подходят для болванки, созданной в 3ds Max. Не забывайте о том, что мы посчитали количество квадратов-полигонов, а не треугольников. При создании болванки думаем прежде всего о равномерном распределении полигонов.



Zbrush скульпт! В результате у меня получилась модель в 10 000 000 треугольников, состоящая из 25 элементов.

MILESTONE 4 НИЗКОПОЛИГОНАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ

Как и с высокополигональной моделью, есть несколько вариантов получения лоу-поли игровой модели.

1 способ: Перекидываем хай-поли модель в Topogun или аналогичную программу для создания лоу-поли с правильной топологией.

2 способ: Используем плагин для оптимизации геометрии в Zbrush, называется он DecimationMaster (его можно скачать с официального сайта Zbrush). Подходит для статичных объектов, которые не надо анимировать. Но все равно правка и доводка, порой значительная, все же требуется. Также есть сторонние средства для оптимизации геометрии в лоу-поли, но результат мало чем отличается: везде необходима тщательная доводка в 3ds Max (Maya, Xsi...).

3 способ: Перекидываем в 3ds Max среднеполигональную модель (примерно 10 000-50 000 треугольников) и подгоняем под нее болванку, которую мы делали для выгрузки в Zbrush.

4 способ: Перекидываем в 3ds Max среднеполигональную модель и создаем под нее новую геометрию (никогда к этому способу не прибегал, но его часто используют другие художники).

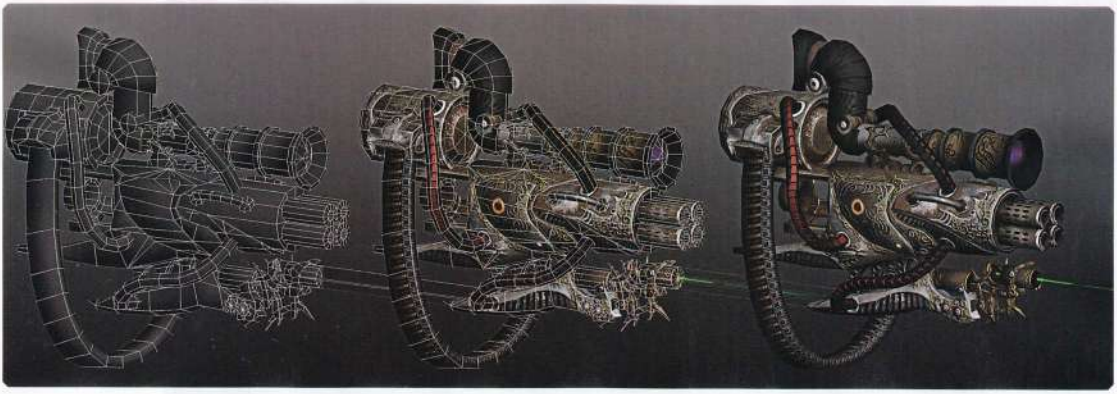
Я выбрал третий способ, так как в Zbrush геометрия по основным формам была изменена незначительно по сравнению с болванкой.

Совет: Еще год назад я пользовался следующей последовательностью этапов: создание низкополигональной модели, создание текстурной развертки, аккуратный скульптинг, чтобы не вылезти за пределы границ геометрии лоу-поли. Потом использование нижнего сабдива как окончательной геометрии. Этот способ бы-

BeMeP34 for Journal-plaza.net

стрее, и есть большое искушением его применить. Минус в том, что приходится работать в Zbrush с неаккуратной топологией: на выходе геометрия получается примитивной и рубленой. В некоторых задачах этот способ даже оптимален, но редко. При создании высокополигональной модели не стоит задумываться о низкополигональной геометрии. Оптимизировать можно любую геометрию под любое количество треугольников, важно лишь сохранить правильную топологию.

С КАЖДЫМ НОВЫМ ПОКОЛЕНИЕМ ГРАФИКИ КОЛИЧЕСТВО ПОЛИГОНОВ НА МОДЕЛЬ ОРУЖИЯ РАСТЕТ (ДЛЯ UNREAL ENGINE 3 ЭТО 5-7 ТЫСЯЧ).



MILESTONE 5 ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

О чем важно помнить при создании развертки: нужно разворачивать как можно бОльшие куски модели. Во-первых, так намного удобней рисовать текстуру. Во-вторых, не придется делать дополнительные текстуры под лоды. Способы создания текстурной развертки:

1 способ: Используем дополнительный пакет типа Unfold3D.

2 способ: Делаем раскладку в стандартных средствах 3ds Max (Maya, Xsi...).

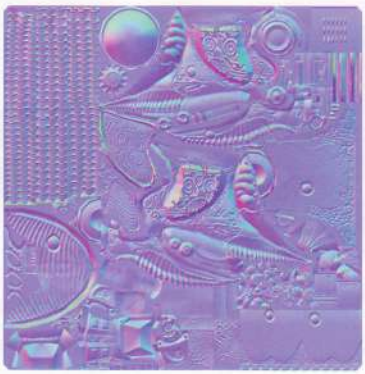
3 способ: Используем плагин для Zbrush – Uvmaster. Скачать его можно также с официального сайта.

Совет: Сразу стоит определиться, что необходимо делать ассиметричным, в раскладке, а что можно сделать симметричным. Корпус у данного оружия почти симметричен, за исключением двух небольших участков – крепления провода с одной стороны и короба, в который поступает пулеметная лента, с другой. Чтобы не ковыряться с разделением этого места, я всю основную часть сделал несимметричной. Занимает она огромное место на раскладке, а визуальной разницы в результате не видно. Если бы я все-таки не поленился и разнес маленький кусочек с основы корпуса, то в результате его детализация была бы выше.

Более подробно само текстурирование мы рассмотрим в следующем свитке Мастера. Чуть ниже публикуются детальные карты текстур, обязательно обратите на них внимание.

Раскладка текстурных координат.

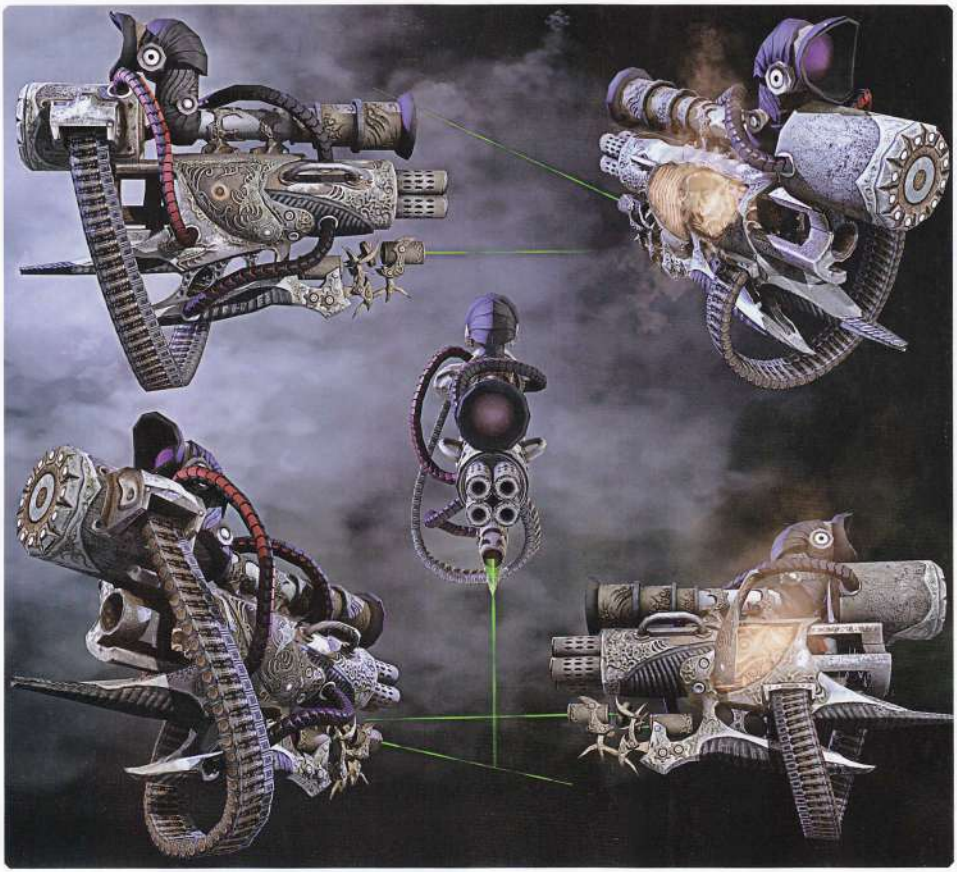
Карта диффуза (цвета).



Карта нормалей (normal map).

Карта спекуляра (интенсивности и цвета бликов).

Belkin34 for Journal-Plaza.net



Финальная модель оружия со всеми текстурами!

ЗАДАНИЕ №9. ASSET: «ОРУЖИЕ»

КОРД (Автор – Никита Реплянский). Для игрового проекта Earth Rush, о котором мы расскажем вам очень скоро.

Сегодня я хочу, чтобы ты сделал оружие. И не просто оружие, а Оружие с большой буквы «О». Внимательно продумай, что это будет за экземпляр, как он действует, зачем нужен, какова его история и кому он принадлежит. Оцениваться будет как уровень реализации, так и оригинальность задумки. Подробнее о задании – на следующей странице.

BemeP34 for Joyreactor.cc

Когда-то оружие Quake III: Arena будоражило воображение геймеров. Сейчас такой арт могут нарисовать школьники средних классов.

BFG (Big Fucking Gun) – одно из наиболее известных и культовых средств убийства в компьютерных играх. Впервые появилось в Doom (1993), далее широко использовалось в Quake II, Quake III и Doom 3.

Фантазия дизайнеров Epic Games невероятна. Кадр из Unreal Tournament 3.

Natural Selection 2, перспективный сетевой экшн, разрабатывающийся в настоящее время студией Unknown Worlds. Пушки выглядят практически как настоящие. В таком стволе около 9000 треугольников.

Референс качества: лучшее оружие из ключевых игр, начиная с рельсы из легендарной Quake III и заканчивая убойными видами оружия из последнего Unreal Tournament.
Последний срок сдачи задания: 1 июля 2010 года.
Что должно быть в письме: рендер оружия в разрешении 1280x1024 и небольшое его описание.
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание №9. Asset: Оружие».
Примерное время на работу: как минимум – несколько рабочих часов.
Что оценивается: качество проработки оружия, начиная от формы и заканчивая аккуратной детализацией, логичность и продуманность.
Главный приз: художнику, выславшему лучшую модель оружия, будет вручен уникальный именной стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи».

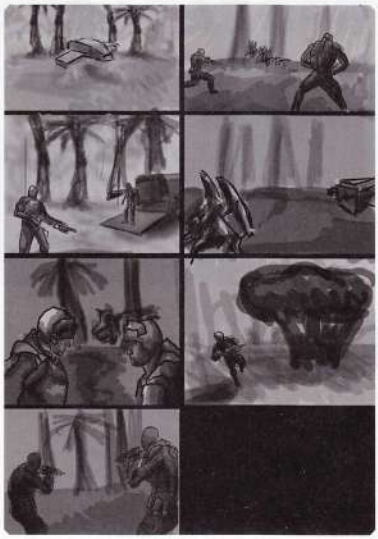
Всем, выславшим выполненные задания в срок, будет обязательно отправлен подробный фидбэк на электронную почту. Лучшие примеры писем мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

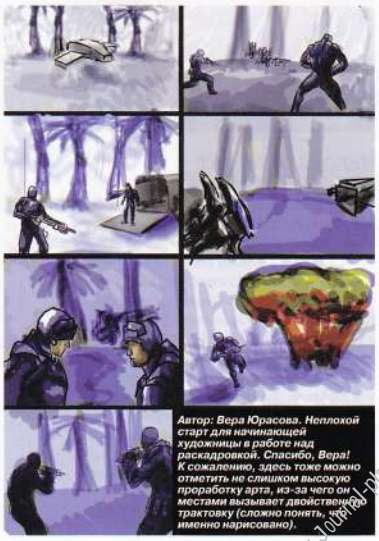
РЕЗУЛЬТАТЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ №6

ЗАДАНИЕ №6. ASSET: «РАСКАДРОВКА INTRO-РОЛИКА»

Цель шестого задания – сделать раскадровку вступительного ролика для игры. Игра могла быть любой. Если у нее нет интро-ролика, то был отличный шанс, что кое-кто из вас настолько проникнется идеей, придумывая его, что даже соберет команду и сделает свой ролик до конца. К сожалению, большинство читателей ограничились минимумом: быстренько начеркали раскадровки на бумаге, сфотографировали их на цифровые «мыльницы» и выслали прямиком на рецензию. В 90% случае понять, что именно задумывал автор, не представляется возможным. А ведь игровому художнику стоит быть последовательным и аккуратным: гениальные идеи, которые – без сомнения – есть у каждого из вас, крайне важно и нужно суметь донести до зрителя, с помощью качественного арта и аккуратной подачи. Иначе ваш потенциал попросту останется незамеченным.

Ежемесячно мы награждаем лучшего художника, выполнившего наше задание, уникальным стереоподарком от журнала. Вера, поздравляем от всей души! А работы всех остальных художников мы ждем в следующих выпусках «Мастера». Не забывайте присылать свои ассеты на проверку! ■





Автор: Вера Юрасова. Неплохой старт для начинающей художницы в работе над раскадровкой. Спасибо, Вера! К сожалению, здесь тоже можно отметить не слишком высокую проработку арта, из-за чего он местами вызывает двойственную трактовку (сложно понять, что именно нарисовано).

Belka234 for 10kpd-plaza.net

Автор:
Иван Гусев

EDITORIAL

Над Rift: Planes of Telara, анонсированной как Heroes of Telara на E3 в минувшем году, работает прямо-таки звездный состав. В частности, Скотт Хартсман (Scott Hartsman), в прошлом технический директор, а затем продюсер EverQuest II, и Адам Гершовиц (Adam Gershowitz), бывший дизайн-директор Warhammer Online и художник по персонажам в Mythic (и до этого в Turbine). Не будем загадывать, получится ли у ветеранов индустрии сделать мегапроект, но непременно напишем о Rift, когда будет известно больше подробностей. Возможно, уже после нынешней E3.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

Выглядит HoMM Online невзрачно...

HEROES OF MIGHT AND MAGIC ONLINE

Вот-вот начнется закрытый бета-тест онлайновой пошаговой стратегии Heroes of Might and Magic Online. Удивлены, почему никогда раньше не слышали о существовании этой игры со славным именем? Дело в том, что HoMM Online была разработана эксклюзивно для азиатского рынка. Китайская компания TQ Digital, вооружившись лицензией от Ubisoft, взяла все лучшее от третьей и пятой частей Heroes of Might and Magic. В Поднебесной игра вышла еще весной 2008 года. Долгое время было не понятно, станут ли делать англоязычную версию. Как видим, сделали. Запись в бета-тестеры идет здесь: homm.91.com. Вперед, в Эрафию! Нас ждут 8 городов, 16 классов, 56 юнитов и сотни кампаний с якобы эпическим сюжетом.

Дата западного релиза Heroes of Might and Magic Online пока не объявлена. ■

УОРНЕРЫ КУПИЛИ КОЛЬЦО ВСЕВЛАСТЬЯ

Warner Bros. заполучила The Lord of the Rings Online.

Dungeons & Dragons Online переживает вторую молодость.

Игровое подразделение компании Warner Bros. делает одну покупку за другой. За последние пару лет были приобретены TT Games, создатель LEGO-аркад, большая часть обанкротившейся Midway Games (права на Mortal Kombat прилагаются) и Rocksteady Studios, прославившаяся экшном Batman: Arkhan Asylum. И вот – новая сделка, да какая! WBIE приобрела бостонскую Turbine, Inc., разработчика и издателя онлайновых ролевок Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited и The Lord of the Rings Online. Эксперты предполагают, что сумма сделки составила 160 миллионов долларов. Серьезные деньги! Однако «братцы Уорнеры» считают, что не переплатили ни цента. Во-первых, теперь Warner Bros. принадлежат права на разработку любых игр во вселенной «Властелина колец». Раньше же они не могли выпускать многопользовательские проекты. Во-вторых, у Turbine отличные наработки по организации MMO-бизнеса: как наладить социальную сеть, как взимать абонентку, как осуществлять техподдержку. Эти знания обязательно пригодятся WBIE. Не лишним будет отметить, что в придачу к Turbine «Уорнеры» получили две успешные MMORPG. С тех пор как Dungeons & Dragons: Eberron Unlimited перешла на микроплатежи, прибыль выросла в несколько раз. The Lord of the Rings Online сейчас как раз отмечает третий день рождения. По такому случаю временно снижена цена подписки, а из монстров валятся редкие предметы. Президент Turbine отметил, что за последний год население LotRO выросло на 15 процентов. ■

BLIZZARD ВЫГОДНО ПРОДАЛА СКАКУНА

Маунт доступен всем персонажам на аккаунте.

◀ WoW продолжает приносить Blizzard огромные деньги.

Мы уже привыкли, что с выходом очередного дополнения к World of Warcraft в магазинах образуются очереди. Но очередь в интернет-магазине, насчитывающая десятки тысяч геймеров, это что-то новенькое. Все объясняется просто – Blizzard Entertainment впервые в истории выставила на продажу маунта. Симпатичная летающая лошадка Celestial Steed (она же – Небесный Скакун), в зависимости от достижений персонажа в игре, служит наземным или летающим средством передвижения и увеличивает скорость до 150-310 процентов. Вместе с крылатым конем в продажу поступил робот-питомец Lil' XT.

В считанные минуты после начала торгов образовалась очередь в 80 тысяч геймеров, вскоре разросшаяся до 140 тысяч. Поклонников World of Warcraft не смутила даже высокая цена на Небесного Скакуна – 25 долларов. Эксперты подсчитали, что в премьерный день Blizzard зарабатывала от 1.5 до 2 миллионов баксов в час! Компания держит в секрете количество проданных маунтов и питомцев, но эта цифра никак не ниже 2 миллионов. Вот как надо зарабатывать! ■

BeneP34 for JoyreactorPlaza.net

PROJECT V13 – ЯБЛОКО РАЗДОРА

Сотрудники Masthead любят прикалываться.

Недавно прошла информация, что компании Bethesda Softworks и Interplay помирились, и последняя может спокойно продолжать работу над Project V13 (под этим неказистым названием скрывается MMORPG во вселенной Fallout). Увы – или к счастью, – но это не так. Bethesda отозвала лишь апелляцию на решение судьи, позволившего Interplay продавать коллекции прошлых частей Fallout под видом Fallout Trilogy. Битва за Project V13 еще впереди.

Напомним, в 2007 году Bethesda Softworks выкупила франчайз Fallout у его создателя – издательства Interplay. Прежнему владельцу оставили право разработать и выпустить MMORPG в постапокалиптических декорациях. Сейчас Bethesda требует лишить Interplay всех прав на Fallout, поскольку компания якобы нарушила ряд пунктов договора и не нашла в срок бюджет, нужный для создания MMORPG. Interplay подала встречный иск, требуя признать недействительным договор 2007 года. «Судебная тяжба продолжается, – подтвердил один из руководителей Bethesda Пит Хайнс (Pete Hines). – Это еще не конец».

Тем временем болгарская студия Masthead, нанятая Interplay, продолжает трудиться над Project V13. Причем настолько усердно, что ребята даже задвинули собственный проект – постапокалиптическую ролевку Earthrise. Релиз перенесен со второго квартала на неопределенный срок. Причина? Как шутят сами игроделы, злой робот уничтожил ключевых сотрудников Masthead. Почему-то нам кажется, что Earthrise может никогда не увидеть свет... ■

HALO ONLINE СТОИТ 90 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ

Когда-нибудь Microsoft вновь возьмется за Halo Online.

Многие знают, что одно время Microsoft делала онлайновую многопользовательскую игру в фантастической вселенной Halo. Однако детали и причины закрытия проекта стали известны лишь сейчас. Дасти Монк (Dusty Monk), бывший сотрудник Ensemble Studios, а ныне глава инди-студии Windstorm, рассказал, что Halo Online должна была стать убийцей World of Warcraft. Microsoft выделила Ensemble сумасшедший бюджет – 90 миллионов долларов. У далласской студии уже был опыт успешной конкурентной борьбы с Blizzard Entertainment – серия Age of Empires не уступала Warcraft в популярности. В Microsoft посчитали, что у Ensemble получится обыграть Blizzard и в MMO-жанре.

Три года Halo Online тайно ковалась под кодовым названием Titan. Но в 2007 году проект неожиданно закрыли. Слишком уж дорогим и рискованным он казался. К тому же в Microsoft были впечатлены успехом Nintendo Wii и решили делать меньше хардкорных игр. Многие дизайнерские решения Halo Online, отметил Монк, ныне воплощены в других MMORPG: например, Warhammer Online. ■

Онлайновая ролевая игра City of Heroes отмечает свой шестой день рождения. По такому поводу южнокорейское издательство NCsoft выпустило новое мини-дополнение, раздает подарки геймерам и предлагает им поучаствовать в различных конкурсах. Впрочем, не это главное. NCsoft зарегистрировало в США патент на компьютерную игру City of Heroes 2. Первая часть была создана Cryptic Studios, но сейчас поддержкой супергеройской MMORPG занята калифорнийская Paragon Studios, ранее известная как NCsoft North. Вполне возможно, именно эта команда из 50 человек сейчас трудится над City of Heroes 2. ■

Компания Trion World Network, основанная создателем сериалов Might and Magic и HoMM Джоном Ван Канегемом (Jon Van Caneghem), сменила вывеску на Trion Worlds и представила публике сразу три игры. Первая – фэнтезийная онлайновая ролевка Rift: Planes of Telara. Вторая – MMO-стратегия End of Nations – разрабатывается студией Petroglyph Games (авторы Universe at War: Earth Assault и Mytheon). Третья игра – многопользовательский экшн, создаваемый в сотрудничестве с телеканалом SyFy, – выйдет одновременно с одноименным телешоу. Релиз всех трех проектов запланирован на 2011 год. ■

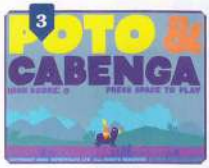
Взято P34 от game-plaza.net

Автор:
Иван Гусев

ГЕРОИ И ЗОМБИ

TINY CASTLE

UNDEAD CITY



POTO & CABENGA

CONNECT IT

SYNOPSIS QUEST

СУЩЕСТВУЕТ СТЕРЕОТИП, ЧТО ПРОСТЫЕ, ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ – РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ДОМОХОЗЯЕК. ОДНАКО ЭТО НЕ ТАК. В ОЧЕРЕДНОМ ВЫПУСКЕ «ФЛЭШ-РОЯЛЯ» НАШЛОСЬ МЕСТО И ЗОМБИ, И СТИМПАНКУ, И ДАЖЕ ПАРОДИИ НА JRPG. В ОДНОЙ ИГРЕ УПРАВЛЕНИЕ СВОДИТСЯ К СВОЕВРЕМЕННОМУ НАЖАТИЮ ОДНОЙ КЛАВИШИ, ОДНАКО САМУ ИГРУ ПРИ ЭТОМ ТРУДНО НАЗВАТЬ ПРОСТОЙ. НЕ ВЕРИШЬ? ПРОВЕРЯЙ.

TINY CASTLE

- **АДРЕС:** www.nitrome.com/games/tinycastle
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2135 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Nitrome продолжает поражать плодовитостью. Впрочем, пока компания делает качественные, хоть и не слишком оригинальные флеш-игры, мы только рады. На этот раз студия представила на суд публики Tiny Castle, великолепный платформер в духе Donkey Kong. Крохотный рыцарь в крохотном замке должен спасти крохотную принцессу от крохотного (но злобного) колдуна. Управление элементарное: двигаемся при помощи стрелок, «пробел» отвечает за атаку мечом. Задача – взобраться на самый верхний этаж, где в клетке заперта принцесса. Главное – не забывать, что замок волшебный, и чем выше оказывается рыцарь, тем сильнее меняется здание. Стены рушатся, этажи заполняются водой, монстры меняют форму. Часто приходится возвращаться и искать новый путь. Если погибнешь от когтей чудища, начинать придется с последнего чекпойнта. Tiny Castle – несложная и короткая, но все равно очень приятная игра. Если бы еще рыцарь быстрее передвигался, цены бы ей не было. ■

UNDEAD CITY

- **АДРЕС:** www.xgenstudios.com/game.php?keyword=undead-city-tower-defense
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 3406 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Мода на игры в жанре «Строй башни и отбивайся» постепенно проходит – слишком уж много их развелось. Однако Undead City – случай особый, потому что в ней есть зомби! А зомби, как известно, всегда популярны.

Проект XGen Studios невозможно игнорировать. Игра подкупает, в первую очередь, своей темой, ну и очень славной графикой. Зомби трудно сделать милыми, но в Undead City они все симпатяги. Таких даже немного жалко изничтожать. Но придется. В нашем распоряжении несколько типов бойцов: помимо солдат и подрывников есть... стюардесса с лазерным оружием, которое она нашла в чьем-то багаже. Героев следует ставить на крыши домов и машины, тогда они окажутся вне зоны досягаемости зомби. Если же вояк просто разместить вдоль дороги, мертвяки на них нападут. Но иногда приходится рисковать.

В минусы Undead City запишем отсутствие быстрой «перемотки вперед» и невозможность выбрать уровень – каждый раз игру нужно начинать заново. ■

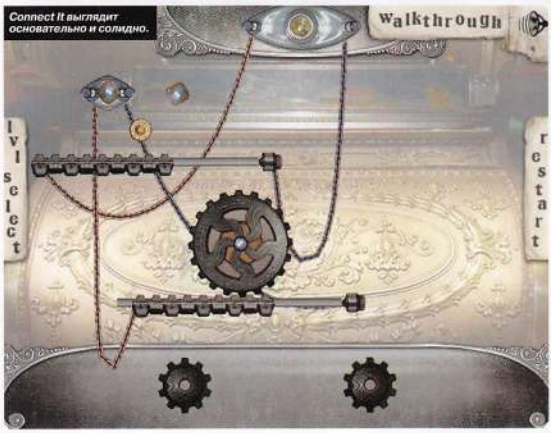
BeMeP34 for Journal-pleza.net

POTO & CABENGA

- **АДРЕС:** www.potoandcabenga.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 2343 KB
- **ОЦЕНКА:** 4

Казуальные игры должны быть просты, верно? А что может быть проще, чем нажимать одну-единственную кнопку? Впрочем, Poto & Cabenga нельзя назвать совсем уж бесхитростной флешкой. Понять основы игры несложно, а вот с ходу стать мастером не получится.

Poto & Cabenga рассказывает историю странного амиго с пером в прическе, и его необычной кляче, напоминающей корову с клювом. Амиго похищает дракон, и дальше действие разворачивается сразу на двух экранах. Ты одновременно управляешь и человечком, и его скакуном. Кляча убыстряет ход, если нажать и держать «пробел». Когда ты отпускаешь клавишу, животина подпрыгивает. Амиго, наоборот, скачет, если держать «пробел», и ускоряется, когда отжимаешь заветную клавишу. Как играть при таком раскладе, сразу и не поймешь. Главное – почувствовать ритм! Тогда и человечек, и его «жеребец» будут подбирать листики, дающие очки, и резво перепрыгивать через монстриков. В конце пару ждет счастливое воссоединение. ■



CONNECT IT

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/connect-it
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 1243 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Connect It – проект, который нужно показывать всем флеш-разработчикам, собирающимся засесть за создание головоломки. Простая идея воплощена безупречно: и стиль отличный, и геймплей не хромает. В Connect It ты будешь иметь дело с шестеренками: их много, и они разные по размеру. Задача – используя нужное количество шестеренок, переместить электрод к генератору и замкнуть электрическую цепь. На первый взгляд все просто. Сложность растет постепенно: чем дальше, тем неординарнее задачки. Кстати, у большинства из них несколько вариантов решения. Вовсе не обязательно использовать все шестеренки, которые есть в распоряжении, это может даже навредить: механизм будет работать не так, как нужно. В Connect It впечатляет и работа художников. Игра выполнена в стимпанк-стиле: на каждую блестящую шестеренку любо-дорого глядеть. Музыка спокойная и ничуть не надоедает. За игрой запросто можно скоротать час-другой. ■

SYNOPSIS QUEST

- **АДРЕС:** www.skipmore.com/freegames/synopsis/synopsis.html
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 722 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Играл ли ты в старые консольные RPG на SNES или PlayStation? Если да, Synopsis Quest доставит тебе массу удовольствия. Впрочем, даже если ты пропустил все девять частей Dragon Quest и тринадцать Final Fantasy, эта игра тебя позабавит. В Synopsis Quest высмеиваются все штампы японских (и не только) ролевок: многословность, сентиментальность, геймплейные условности. Каждый уровень – отдельная мини-игра со своим приколом. Пример задания: поприветствовать героя, шагающего по дороге. Когда тебя отвлекают разговором, отважного странника можно запросто пропустить. Game over, начинай уровень сначала.

Стрелки клавиатуры отвечают за перемещение, пробел – действие. Управление, увы, не отличается отзывчивостью, и некоторые уровни приходится переигрывать просто потому, что герой вовремя не остановился в нужной точке и пронесся мимо. Впрочем, мелкие недоработки Synopsis Quest ничуть не портят. ■

BOHP34 for JournalPlaza.net

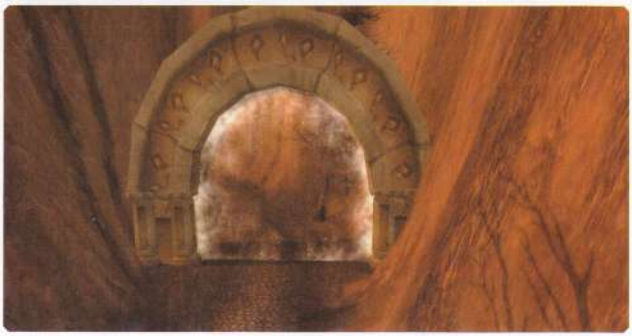
Автор:
Святослав Торик

Казль'Тас для эльфов крови очень неоднозначная фигура: он и царь, и предатель. В истории России таких тоже хватало.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ, ЧАСТЬ XII

ПОСЛЕ ВЫНУЖДЕННОГО ПЕРЕРЫВА МЫ ВОЗВРАЩАЕМСЯ К ОБЗОРНОЙ ЭКСКУРСИИ ПО ПЛАНЕТЕ АЗЕРОТ. ПРИСТЕГНИТЕ ВАШИ РЕМНИ И ЗАБЕРИТЕСЬ НА МАУНТОВ: СЕГОДНЯ МЫ ЗАКОНЧИМ С ВОСТОЧНЫМИ КОРОЛЕВСТВАМИ, ПОСЕТИВ ЗЕМЛИ ЭЛЬФОВ КРОВИ. ПОБЫВАЕМ В ПРИЗРАЧНЫХ ЗЕМЛЯХ (GHOSTLANDS), ГДЕ ИДЕТ ВЯЛАЯ, НО ПЕРМАНЕНТНАЯ ВОЙНА С ПЛЕТЬЮ, ПРОСКАЧЕМ ПО ЛЕСАМ ВЕЧНОЙ ПЕСНИ (EVERSONG WOODS), ЗАГЛЯНЕМ МИМОХОДОМ В СТОЛИЦУ ЛУНОСВЕТ (SILVERMOON) И ЗАКОНЧИМ ОСМОТР КОНТИНЕНТА НА СВЯЩЕННОМ ОСТРОВЕ КЕЛЬ'ДАНАС (ISLE OF QUEL'DANAS).



Раньше на месте этого портала был завал из деревьев и эльф по фамилии Адон (про него я уже как-то рассказывал).

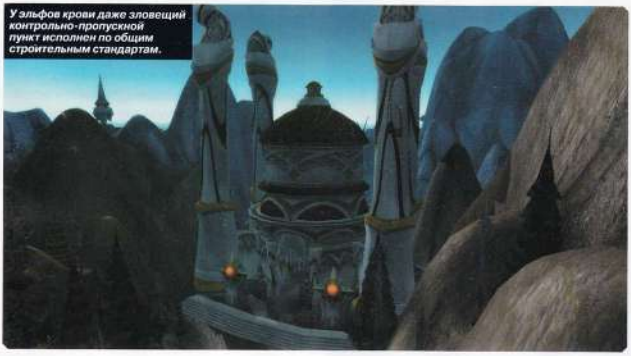
СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80 УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

НА ПЕПЕЛИЩЕ

Если и существует в World of Warcraft самая невезучая локация, то это, без всяких сомнений, Призрачные земли. Первый раз им не повезло во Вторую войну, когда эта доселе безымянная местность получила название Черненые леса (Blackened Woods). Большая часть растительности выгорела напрочь в результате барражирующей атаки красных драконов на позиции Альянса. В Третью войну здесь объявились силы Плети, немедленно напавшие на эльфов крови. Зомби изрядно нагадили по всей округе, так что жителям пришлось поспешно отступить, но перед сдачей позиций ушастики применили тактику выжженной земли, словно ей мало прошлого раза: чтобы нежити не досталось ни единого деревца (очень ценный для них ресурс). Несколько лет спустя эльфы вернулись, чтобы отвоевать родные земли и пяди, но было поздно – отвоевывать уже было некого. На юге, например, расположился Смертхольм (Deatholme, крепость

ВсемРЗ4ПоБазе.ucoz.net


У эльфов крови даже зловещий контрольно-пропускной пункт исполнен по общим строительным стандартам.

Разогнав лесных троллей, ушастое воинство не решилось двигаться вглубь империи Амани. Пусть, говорят, приключенцы 70-го уровня туда ходят, а мы – пас.

Смертхольм ей к лицу.

около Стратхольма) – цитадель Плети, в которой обитают исключительно отвратительные призраки и вурдалаки. Именно из нее начинается длинная Тропа Мертвых, протянувшаяся аж до центра острова Кель'Данас (как она пересекла море – гадают до сих пор). Ее оставил здесь Артас, когда направлялся к Солнечному колодцу. Вместо того чтобы пройти по проторенной дороге, он проложил прямой путь от Стратхольма до источника эльфийской магии, лишь единожды обогнув горы. Тропа Мертвых делит Призрачные земли пополам, а еще она битком набита нежитью, в том числе элитной.

В юго-восточной части находится вход в Зул'Аман (Zul'Aman), последний бастион лесных троллей, некогда правивших половиной Лордерона. Как и Зул'Гуруб, этот рейдовый инстанс пользовался популярностью, но сейчас там уже никого не встретишь. На западе, на побережье Великого моря, стоят Шпили Ветрокрылых – поместье семьи, в которой родилась Сильвана, предводительница Отрекшихся. Ордынец может пойти туда и выбить из призраков «Ожерелье госпожи», которое начинает квест с драматической развязкой. Альянсерам, увы, он не доступен.

По дороге, ведущей вдоль Тропы Мертвых на север, можно добраться до Транквиллиона (Tranquillien). Когда-то здесь был город эльфов крови, но от него остались лишь несколько NPC и кучка заданий для игроков 10-20 уровня. Транквиллион также известен тем, что это еще и отдельная фракция, у которой можно заработать репутацию уровня «превознесение» буквально за полтора часа. Но время – деньги, как говорят гоблины, поэтому мы поедем дальше на север, напоследок посетив Призрачные земли. Мда, бедная, истерзанная местность: интересно, что с ней станет в Cataclysm?

ПЕСНИ И СОСНЫ

Удивительной красоты лес встречает нас золотыми листьями. Да, здесь царит не вечная песнь, а вечная осень. Именно в этой прекрасной стороне рождаются эльфы крови, а ведь на протяжении всей истории здесь постоянно гремела война. Более семи тысяч лет назад забредшие сюда эльфы были вынуждены сражаться с лесными троллями. Сорок с лишним веков длилось противостояние, но и после этого совсем немного времени прошло в мире и спокойствии, прежде чем началась Третья война. Несущая забвение всему живому Плеть ступила на Призрачные земли. Бесчисленные войска высокородных пали на своей земле, устилая Тропу Мертвых, коей Артас неумолимо шел к своей цели. Выжившие объединились под знаменем Кель'таса Солнечного скитальца, наследника королевской династии, и стали называть себя эльфами крови. Правда, принц вскоре отправился в Чужеземье за Иллиданом, но Луносвет и Леса вечной песни остались во власти эльфов крови.

На самом юге раскинулась Выжженная роща – часть Призрачных земель, формально отнесенная к Лесу. Там обитают древни, мстящие всем двуногим за то, что те, как принято у них говорить, «сожгли родную хату». Эльфы крови, как одни из представителей двуногих, по этому поводу очень грустят, но все же не гнушаются дать задание типа «вырезать десять древней». Экие милашки.

На востоке, в отдельном «кармане», окруженном горами и морем, находятся последние поселения троллей. Это Тор'Вата – не-

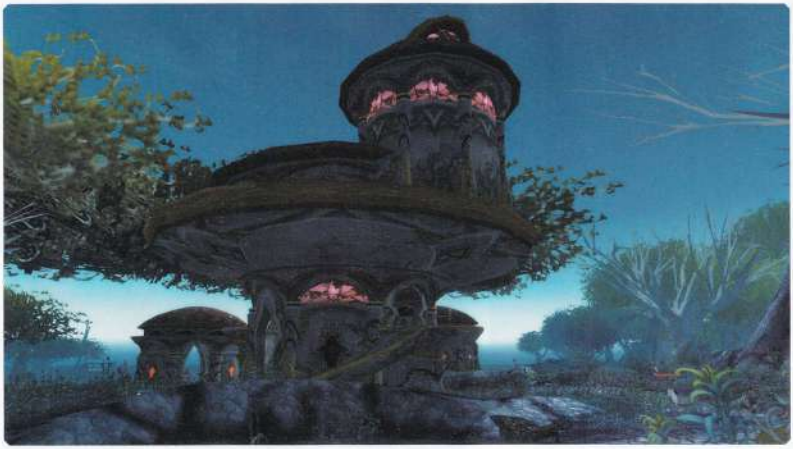
Там, где когда-то жила семья Ветрокрылых, сегодня летают горгульи-убийцы.

КОНСТРУКТИВНАЯ СМЕРТЬ

В Warcraft III: Reign of Chaos (и The Frozen Throne, разумеется) у нежити, возглавляемой Артасом, была интересная игровая механика: чтобы строить здания на территории, нужно было ее «подчинить». Для этого достаточно поставить какой-нибудь сарайчик на самом краю уже захваченной местности, и земля вокруг него покрывалась чумой (Blight), от которой дружественная нежить еще и регенерировала. Если же здание оказывалось разрушено, то вся сгенерированная им чума пропадала с поверхности, «отпуская» ее. Точно так же действовали зерги в Starcraft, если помнишь.

Так вот, Тропа Мертвых – это и есть та самая зараженная поверхность, но по какой-то причине (близость Смертхольма? подпитка от Солнечного колодца?) она не очистилась, а так и осталась гнить и поддерживать местную нежить. Вот даже на заднем плане слева виден зиккурат.

Boiler P34 for Journal-plaza.net



▲ *Многие впервые увидели похожее здание не в Призрачных землях, а на полуострове Адского пламени или в Тероккарском лесу. Оно и понятно: экспедиция Каэль'Таса оставила в Чужеземье глубокий след.*

когда часть Аманской империи с огромными воротами, за которые никого не пускают. Никто толком не знает, что за ними происходит, но Cataclysm, вероятно, исправит этот недостаток. Неважно, будет ли там новый инстанс, или все смоет в набежавшую волну – дополнение рассудит.

Вдоль северной опушки леса тянется стена Луносвета – главного города эльфов крови. Туда-то нам и нужно.

БЕЛЫЙ КАМЕНЬ, КРАСНАЯ КРОВЬ

Эта столица – одна из старейших в Азероте, ее возраст исчисляется тысячелетиями: тут она способна потягаться даже со Стальгорном. Город эльфов крови был частично разрушен в результате Третьей войны, да и сейчас на месте старого Западного крыла проходит Тропа Мертвых. Но после возвращения Верховного магистра Роммата из Чужеземья разбросанные по Лесам вечной песни эльфы оправились, взяли себя в руки и выстроили часть столицы заново. А поскольку между ними и ближайшими соседями – Подгородом – лежали неприветливые Чумные земли, строители в качестве бонуса установили простенький Шар транслокации, чтобы перемещаться между столицами. И если миновать руины старого города и пройти на северо-восток, можно выйти на Остров Солнечного Скитальца – именно там начинают свой путь будущие пожиратели тайной магии.

Кстати, страстная любовь эльфов к ней пронизывает город сверху донизу. По улицам порхают метлы, подметающие тротуар, районы патрулируют огромные человекоподобные роботы, фонари и надписи излучают таинственное свечение. Когда я впервые увидел город (вскоре после выхода The Burning Crusade), очень долго пытался к нему привыкнуть: магия настолько меня завораживала, что некогда было запоминать указатели и районы. Видимо, я не один такой, потому что Луносвет почти всегда пуст и тих. Просто рай для экзальтированных девиц, отыгрывающих роль утонченных эльфиек. Ну а нам, грубым мужланам, только и остается, что посетить во всех смыслах последний кусок местности – остров Кель'Данас. Альянс пусть довольствуется порталом из Шаттрата или длинным перелетом из Стальгорна, а мы поймаем летающее такси прямо в Луносвете.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Эта локация появилась в последнем контент-патче The Burning Crusade. Когда воины и разбойники уже вовсю хвастались Боевыми клинками Аззинота (честно изъятыми у повелителя Черного храма) и потихоньку выражали надежды на скорое дополнение, разработчики внезапно объявили, что еще до выхода Wrath of the Lich King свет увидит новый групповой и рейдовый контент. И действительно, вскоре был выпущен патч с островом Кель'Данас, на котором располагается Солнечный колодец (Sunwell) – источник магии эльфов крови, некогда разрушенный Артасом (эту историю я рассказывал в прошлый раз). С выходом обновления значительно умножились и разнообразились ежедневные задания: часть их нужно выполнять в Чужеземье, часть – на Кель'Данасе. Появилось подземелье Терраса магистров с обычным и героическим режимами, а также рейдовый Солнечный колодец на 25 человек. До недавних пор об острове в World of Warcraft можно было узнать только из обрывков разговоров (хотя он был и в Warcraft III).

Интересно, что на Кель'Данасе была впервые продемонстрирована фазовая система. Это когда в результате определенных действий игрока местность кардинально меняется, причем прежнюю ее версию, как правило, посетить уже нельзя. Проявлялось это в том, что игроки выполняли задания и тем самым ускоряли открытие главных ворот, позволяющих войти внутрь Солнечного колодца. У Кель'Данаса каждого сервера было несколько фаз, а их смена давала пару новых заданий всем искателям приключений. Все это было очень интересно игрокам, поэтому впоследствии Blizzard использовала систему во втором дополнении.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!

Что ж, дорогой друг, вот мы и завершили наш долгий и удивительный поход по «классическим» континентам World of Warcraft. Увы, но вскоре они и вправду станут античной классикой, ведь с выходом дополнения Cataclysm многие локации поменяют свой внешний вид, а иные и вообще исчезнут с лица планеты! Так что бережно храни подшивку со всеми двенадцатью выпусками дневников: как знать, вдруг они тебе еще пригодятся.

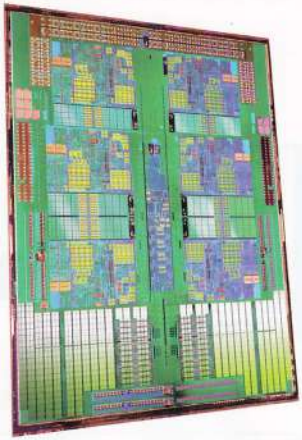
Теперь немного о планах на будущее. Логичнее всего – так мы и поступим – продолжить тему путешествиями по Чужеземью, а впоследствии рассказать и про Нордскол. Однако если мы своими глазами увидим «Катаклизм» раньше положенного (а шансы довольно высоки), то тут уж извините-подвиньтесь, дорожным заметкам вновь придется уступить очередь. Но чего загадывать, просто пообещаем друг другу: до новых встреч! ■

Рунные камни – своего рода магическая защита эльфов крови от незваных гостей. Увы, периодически дает сбои.

▼ *Как и в случае с Сумрачными и Элвинским лесами, Призрачные земли и Лес вечной песни разделяет река. Редкий случай самокопирования в дизайне уровней World of Warcraft.*

BeneP34 for Journal-plaza.net

Автор:
Николай Арсеньев



ВЕЛИКИЙ АНОНС ОТ AMD

Встречаем новый чипсет и 6-ядерный ЦП

AMD определенно на волне успеха, графическое подразделение приносит кучу денег, да и процессорно-чипсетное потихоньку реабилитируется. Сегодня компания представляет твоему вниманию 6-ядерные процессоры Phenom II X6 и топовый чипсет AMD 890FX с поддержкой CrossFireX и EyeFinity.

Серия Phenom II X6 получила в свое распоряжение технологию Turbo CORE, которая позволяет разгонять до трех ядер автоматически. Таким образом приложения, требующие высокую частоту, получат свое, а приложения, оптимизированные на работу с многоядерными процессорами, также не будут в накладе. Серия Phenom II X6 полностью совместима как с системными платами AM3, так и с AM2+. Необходимо лишь обновить BIOS, чтобы получить совместимость с новинками. Новым флагманом компании стал процессор AMD Phenom II X6 1090T Black Edition (3,2 ГГц). Управлять системой ты сможешь благодаря утилите AMD OverDrive 3.2.1, которая позволяет гибко настраивать производительность процессора, памяти и много чего еще. Чипсет AMD 890FX + SB850 обеспечивает поддержку интерфейса SATA3, HyperTransport 3.0, PCI-Express 2.0 и наличие Gigabit Ethernet.

БЕСШУМНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Scythe Kama Flow 2 подарит тебе тишину

Scythe частенько радует нас новинками, сегодня речь пойдет о почти бесшумных вентиляторах серии Kama Flow 2. Все дело в подшипнике, который инженеры компании разработали специально. Имя ему Extra Fluid Dynamic Bearing или просто EX-FDB. Подшипники используют V-образные канавки, обеспечивающие равномерное распределение масла, сводя к минимуму уровень трения. Это, в свою очередь, позволяет получить более низкий уровень шума и впечатляющий срок службы – не менее 120 000 часов (MTBF).

Семейство вентиляторов Kama Flow 2 включает 80-, 92- и 120-миллиметровые модели с различной скоростной формулой. Для более простого подключения вентиляторы поставляются с адаптером 3-to-4 pin.

ПЛАНЫ INTEL РАСКРЫТЫ!

Вся информация о грядущих сокетах и чипсетах

Далекоидущие планы Intel засветились в Сети. В 2011 году нам стоит ожидать появления двух новых сокетов, которые будут совместимы с процессорами на архитектуре Sandy Bridge. Конечно, жаль, что вновь придется менять системную плату, но выбирать не приходится. Ожидается, что процессоры на базе Sandy Bridge получат новые возможности, станут еще более эффективными в плане производительности, инструкции SSE получат свое логическое продолжение в лице AVX (Advanced Vector Extensions), появится аппаратная поддержка алгоритма шифрования AES.

На место LGA1156 придет разъем LGA1155. Обратной совместимости не предвидится, все процессоры без исключения будут снабжены встроенным графическим ядром, при этом графика и сам ЦП сольются воедино. Под эти процессоры будет выпущена целая линейка чипсетов – P67, H67, H61 и Q67. Как ожидается, из интерфейсов нового поколения лишь SATA3 получит родную поддержку, USB 3.0 чем-то не угодил компании Intel. На смену LGA1366 придет разъем LGA2011. Данная платформа получила название Patsburg. В этом случае переход на новый разъем оправдан: процессор получит в свое распоряжение 256-битную шину памяти (четыре полноценных канала), к тому же все функции северного моста будут перенесены в процессор. Новые камушки получат 32 линии шины PCI-Express 2.0 и DMI-шину для связи с чипсетом Intel X68.

BemeP34 for Journal-plaza.net

РАСКРОЙ ПОТЕНЦИАЛ PHENOM II X4 960T

ASRock разработала чип Unlock CPU Core

Компания AMD любит выпускать процессоры, которые можно, что называется, доработать напильником. С выходом новых процессоров ситуация не изменилась, наибольшее внимание приковывает 4-ядерный AMD Phenom II X4 960T, который умеет превращаться в самый натуральный 6-ядерник! Думаю, никто не будет против получить все шесть ядер по цене четырех.

Однако далеко не все производители системных плат научились это делать. ASRock специально разработала чип Unlock CPU Core (UCC), который поможет реализовать скрытый потенциал Phenom II X4 960T. Спецзнаний для разблокировки от тебя не потребуется, достаточно зайти в BIOS, выбрать соответствующий пункт и включить опцию. Но стоит понимать, что не все процессоры можно будет разблокировать, – все зависит от конкретного экземпляра. Технология UCC реализована во всех платах на базе чипсетов AMD 8-й серии, включая топовую 890FX Deluxe3, которая красуется на фотографии.

СЕМЕЙСТВО GF100 ШИРИТСЯ

Летом мы увидим пришествие GeForce GTX 460

NVIDIA работает над пополнением семейства видеокарт серии GeForce GTX 400, уже в ближайшее время (в начале лета) мы увидим GeForce GTX 460. Предположительно, анонс состоится в преддверии выставки Computex, которая будет проходить в Тайване.

GeForce GTX 460 станет серьезным конкурентом недорогой Radeon HD 5830. В сравнении со старшими братьями в новинке будет урезано количество стрим-процессоров (до 384), текстурных блоков (до 48) и блоков ROP (до 32). Ширина шины памяти составит 256 бит, объем же памяти составит 1 Гбайт, впрочем, наверняка производители видеокарт с легкостью смогут удвоить эту цифру.

МОБИЛЬНЫЙ КОРПУС ДЛЯ СЕТЕВЫХ ВЕЧЕРИНОК

Thermaltake анонсирует V5 Black Edition

Thermaltake представила корпус V5 Black Edition. Его особенность заключается в том, что он заточен для нужд любителей сетевых вечеринок. Ручка сверху обеспечивает надежную и комфортную хватку, форм-фактор корпуса Middle Tower, а вес равен 7.1 кг. Цвет корпуса полностью черный, вентиляторы снабжены голубой подсветкой, а боковая панель – прозрачным окном.

Thermaltake V5 Black Edition совместим с системными платами форм-факторов ATX и Micro ATX, в нем предусмотрены места для установки до девяти 5.25", 3.5" или 2.5" устройств. Съемная корзина для трех винчестеров делает сборку еще более простой. В верхней части корпуса установлен 200-миллиметровый вентилятор, на задней же стенке – 120-миллиметровый. Опционально можно добавить еще пару ветродуев – на боковую панель и на лицевую часть. Для блока питания место отведено на самом дне корпуса, для фильтрации пыли предусмотрен съемный фильтр. Новинка уже поступила в продажу, рекомендованная цена $69.

НЕЗАУРЯДНЫЙ КОМП

Мощная игровая система от Packard Bell

Компьютер Packard Bell iPower X3.0 заслуживает пристального внимания. Конечно, в мире немало ярких особ, но эта новинка выделяется среди прочих. Системник от Packard Bell обладает ярким дизайном и высокой производительностью, куда же без нее в наше время...

Кнопка включения находится сверху, ободок, который ее окружает, отвечает за регулировку уровня подсветки всего корпуса, а сама подсветка красная. Кнопки и разъемы расположены на передней панели, все они (USB, Audio, Card Reader, PhotoFrame и MyBackUp) слегка наклонены вперед, словно на торпедо спортивного авто. Внутренняя часть системы продумана серьезно, для прокладки проводов предусмотрен специальный отсек, что позволяет скрывать излишки проводов, не мешая воздушному потоку эффективно охлаждать компоненты системы. Начинка iPower X3.0 может включать до двух винчестеров объемом 1.5 Тбайт каждый. В качестве процессора выступают Core i5 или Core i7 от Intel, выбор графики за тобой, хочешь – получи видеокарту ATI с поддержкой Microsoft DirectX11 или бери что-то на базе NVIDIA и получи в свое распоряжение всю мощь PhysX и CUDA. Вот такой вот супер-кар среди компьютеров!

Beta-P34 for Journal-plaza.net

Автор:
Сергей Плотников

ПОДАРОК КО ДНЮ ЖЕСТЯНЩИКА

ТЕСТИРОВАНИЕ КОРПУСОВ БЕЗ БЛОКОВ ПИТАНИЯ

Практически у любого «железа» есть собственные именины. Например, день рождения множества процессоров, микросхем и чипов можно смело отмечать 23 декабря, когда великие Уильям Шокли, Джон Браун и Уолтер Браттейн 63 года тому назад впервые изобрели биполярный транзистор. Или же пропустить рюмочку-другую 13 сентября, отдавая дань инженерам IBM, разработавшим в 1956 году первый в мире жесткий диск...

К чему бы все это? Интересно, кто-нибудь вспомнит дату создания компьютерного корпуса? День, месяц, год? Пожалуй, только век. И действительно, первоначально обители суровых ЭВМ не уделялось никакого внимания. Даже уменьшившиеся до сегодняшних размеров системы «прятались» в серые, потускневшие металлические коробки. А сегодня все изменилось. А может быть, и вчера, но в том и подвох, что вряд ли кто-то вспомнит, когда компьютерный корпус появился не просто в роли четырех стенок, но в качестве неотъемлемой части домашнего интерьера.

МЕЛОЧИ ЭВОЛЮЦИИ

Откинув всевозможные вариации на тему HTPC-корпусов, сегодня можно смело утверждать, что преобладают два вида устройств: full-tower и midi-tower, само собой различающиеся габаритами. Уже по старинке сложилось, что блок питания находится сверху, а оптические приводы и жесткие диски – в передней части корпуса. Остальное пространство отведено непосредственно для материнской платы и иже с ней. Такое расположение устройств стандартно для большинства корпусов, но в силу постоянно увеличивающегося тепловыделения «железа» оно не идеально. Так, «кормушка» системы постоянно будет перебивать воздушные потоки процессорного кулера, и в зависимости от мощности оных страдать будет либо блок питания, либо CPU. Поэтому сегодня все чаще и чаще посадочное место для блока питания располагают внизу корпуса. Только подобный внутренний «интерьер» может обладать одним существенным недостатком: провода некоторых блоков питания слишком короткие. Правда, у серьезных моделей всегда в комплекте имеется удлинитель.

Интересно, что чаще и чаще компьютерные «крепости» снабжаются двойной боковой стенкой. Во-первых, значительно увеличивается жесткость конструкции. Во-вторых, появляется возможность спрятать все провода и шлейфы, принципиально изменив в лучшую сторону внутреннее пространство корпуса. Если учесть, что на рынке присутствует много моделей с элементами моддинга (боковыми окнами, полупрозрачными решетками), то наличие двух стенок обосновано. Среди сегодняшних корпусов ровно половина обладает данным техническим новшеством.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Осталось посмотреть, какой из вариантов корпуса лучше. А потому сегодня ты увидишь не только битву ведущих корпусостроителей, но и соперничество классических технологий с новыми инновационными. Оценка устройства составлялась из трех компонентов: внешнего вида, удобства при сборке и результирующей температуры тестовой системы, установленной в корпусе. Надо заметить, что все без исключения tower'ы выглядят просто потрясно. А потому ты без проблем сможешь найти себе подходящий корпус.

Теперь об удобстве сборки и эффективности охлаждения. В каждый корпус мы устанавливали тестовый стенд. Непосредственно эргономика при монтировании «железа» и отвечала за первый показатель. Затем крышка закрывалась, и в ход пускались бенчмарки. Центральный процессор, чипсет материнской платы и жесткий диск нагружали на 30 минут тестом Lavalys Everest Ultimate Edition. Видеокарту загружали трехкратным прохождением бенчмарка 3DMark 2003. После чего с устройств снимались показатели температур и заносились в сводную таблицу.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3800, AMD Phenom II X2 555
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** GIGABYTE GA-790FXTA-UD5
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, Corsair TW3X4G1333C9A (9-9-9-24)
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 1024, HIS Radeon HD 5850
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS
- **ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР:** GlacialTech F101 Silent
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВАТТ:** 950, Enermax Revolution 85+
- **ОС, SP:** 3, Windows XP Professional x32

ANTEC P183

Внешний вид корпуса Antec P183 определяют строгие, ровные, полузеркальные боковые стенки. Никаких отверстий, окон и смешивания цветов – только черные паттерны. На передней панели расположены два порта USB, один eSATA, а также разъемы для наушников и микрофона. Внутреннее пространство Antec P183 организовано весьма логично. Блок питания устанавливается внизу, причем с остальными комплектующими он разделяется специальной перегородкой. Все провода и шлейфы протягиваются к «железу» за счет отверстий в двойном дне боковой стенки. Вместе с БП расположен отсек для жестких дисков, извлекаемый посредством специальных металлических колец. Дернул «чеку», и HDD демонтированы.

Интересно, что охлаждение винчестеров не предусмотрено: попросту нет вентиляторов. Хотя крепежные отверстия присутствуют. Видимо, компании экономят на всем, что, по их мнению, не является необходимостью. 120-миллиметровые «пропеллеры» находятся в районе процессора, причем в удвоенном количестве. К сожалению, мы были сильно удивлены, когда услышали невыносимый вой крыльчаток. Находиться ближе, чем в пяти метрах от Antec P183, просто нереально. А потому первым делом необходимо сменить вентиляторы на более тихие аналоги. Ведь в остальном корпус просто превосходный.

ЦЕНА 6200 РУБ.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ двойная боковая стенка
- высокий уровень шума
- малый объем свободного пространства

BeMeP34 for Journal-plaza.net

ANTEC SIX HUNDRED

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

ЦЕНА 3600 РУБ.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ бесшумная работа вентиляторов
- собирает много пыли
- малый объем свободного пространства

Что интересно, другой корпус Antec, Six Hundred, работает абсолютно бесшумно. На его верхней крышке установлен 200-миллиметровый вентилятор на выдув, дополняет «карлсона-переростка» еще один 120-миллиметровый ветродуй на задней панели. Отсюда и положительные результаты при замере температур комплектующих. Только наличие большого вентилятора говорит о скором возникновении большого количества пыли внутри корпуса. К сожалению, фильтра у Antec Six Hundred не предусмотрено. Чистить компьютер придется довольно часто.

Как и у Antec P183, у героя данных строк отсутствуют вентиляторы в районе размещения хардов. В остальном также присутствуют общие черты. Например, расположение блока питания внизу корпуса.

Устанавливать «железо» в Antec Six Hundred – одно удовольствие. Хотя во всех случаях придется использовать отвертку, качество креплений не вызывает нареканий. Если не менять «железо» каждый месяц, то подобный недочет перейдет в разряд единичных. То есть собрал и забыл. Поэтому пользователям, стесненным в денежных средствах, рекомендуем приобрести Antec Six Hundred.

CORSAIR CC800DW

Нам хочется представить тебе один из самых удачных компьютерных корпусов – Corsair CC800DW. Устройство выполнено в одном матовом цвете. При этом на боковой крышке присутствует элемент моддинга – пластиковое окно. Но самое интересное у нашего испытуемого внутри.

Как и большинство hi-end решений, внутреннее пространство «корсара» поделено на два отсека: верхний и нижний для блоков питания – разделенные между собой перегородкой. Во второй камере также находятся посадочные места для жестких дисков. Подключение их очень оригинальное и выполняется по типу NAS-серверов. Достаточно вставить хард в необходимый проем, а уже потом с помощью удлиненных кабелей SATA подключить к материнской плате. Кстати, напротив жестких дисков наконец-то установлен 120-миллиметровый вентилятор.

Вообще охлаждение продумано достаточно грамотно. Одной вертушки напротив процессорного кулера вполне хватит для отвода тепла. Присутствует еще один вентилятор, «задувающий» прохладный воздух непосредственно в турбину системы охлаждения видеокарты. Просто разработчики установили его на перегородку прямо туда, где обычно находится крыльчатка кулера графического адаптера. Надо сказать, что лишних звуковых фонов вентиляторы Corsair CC800DW не создают.

Как не создает проблем и сборка системы. Оптические приводы и жесткие диски закрепляются в корпусе без винтов, а кабели прячутся в полой боковой стенке. Причем все отверстия корпуса обладают специальными прорезиненными клапанами.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ЦЕНА 10200 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ бесшумная работа вентиляторов
+ двойная боковая стенка
- высокая стоимость

FOXCONN G-007

ЦЕНА N/A РУБ.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ наличие «кардридера»
+ сборка без отвертки
- малый объем свободного пространства

Достаточно интересную модель представила компания Foxconn. Известная в первую очередь своими материнскими платами, фирма выдала на-гора корпус Foxconn G-007 – очень стильный, с необычным профилем каркаса. Стандартную форму прямоугольного параллелепипеда изменяют фигурные ножки, передняя панель и верхняя крышка. В плане функциональности радует наличие встроенного кардридера на пять видов флеш-носителей. Там же расположено четыре порта USB, один eSATA и разъемы для подключения микрофона и наушников.

Пришло время отворить боковую дверцу. Во внутреннем пространстве нет ничего необычного. Корпус выполнен в классическом стиле. Сверху устанавливается блок питания, там же находится 120-миллиметровый вентилятор, еще один установлен на задней стенке. По задумке разработчиков, первый «карлсон» должен втягивать в себя холодные потоки воздуха, которые впоследствии должны пройти сквозь процессорный кулер. Только интересно, почему задумка разработчиков не касается жестких дисков? Опять винчестеры остались без охлаждения. Зато устанавливать жесткие диски и приводы очень удобно: специальные защелки к тому располагают.

Beta P34 for Joystick-plaza.net

GIGABYTE CUPIO 6140

Авот и корпус от известного производителя материнских плат - GIGABYTE CUPIO 6140. Является представителем класса midi-tower, следовательно, его габариты невелики.

Зато внешне «крепость» выглядит очень стильно. Полностью черный корпус выполнен без боковых окон. Передняя крышка имеет ребристую форму, а яркой гламурной чертой является позолоченная магнитная защелка. Оригинальности добавляют разъемы, расположенные сверху устройства. Добраться до них возможно с помощью специального приспособления, плавно выезжающего из верхней стенки при нажатии рукой.

Боковая крышка открывается безо всяких механизмов. На задней стенке трудится один 120-миллиметровый ветродуй, еще один привычно расположен напротив HDD. Во включенном состоянии вентиляторы заметно шумят, однако подобный недостаток характерен для многих тайваньских корпусов.

Стоит отметить, что жесткие диски и оптический привод устанавливаются без применения отвертки.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ сборка без отвертки
+ миниатюрные габариты
- высокий уровень шума
- малый объем свободного пространства

GIGABYTE SUMO 4112

Первым в наши руки попал корпус GIGABYTE SUMO 4112. Модель у тайваньских мастеров получилась достаточно оригинальной. Простенький каркас черного матового цвета ярко разбавляют боковое пластиковое окно и серебряная полоска на передней крышке. Интерфейсы нашего «сумоиста» расположены сверху вместе с кнопками управления – удобно, больше ничего и не скажешь.

Открыв с помощью специального ключа боковую стенку, можно увидеть достаточно привычную картину. Блок питания устанавливается сверху, а остальное «железо» – по своим местам. Причем видеокарта HIS Radeon HD 5850 с трудом, но протиснулась в тесное пространство корпуса. Следовательно, более монструозные адаптеры элементарно не поместятся в GIGABYTE SUMO 4112.

Интересно, что на задней стенке установлено сразу два 120-миллиметровых вентилятора. Еще один, близнец, расположен напротив отсека для жестких дисков. Все «карлсоны» оснащены приятной неоновой подсветкой. Правда, шумовой фон от троицы крыльчаток, мягко говоря, раздражает. Возможно, придется сменить их на более тихие аналоги.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
- высокий уровень шума
- малый объем свободного пространства

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРПУСОВ

	Antec P183	Antec Six Hundred	Corsair CC800DW	FOXCONN G-007	GIGABYTE CUPIO 6140	GIGABYTE SUMO 4112	SilverStone TJ07	SilverStone TJ09
Типоразмер	midi-tower	midi-tower	full-tower	full-tower	midi-tower	full-tower	full-tower	full-tower
Форм-фактор	mITX, mATX, ATX	mITX, mATX, ATX	mATX, ATX, EATX	mATX, ATX	mATX, ATX	mATX, ATX	mATX, ATX, EATX	mATX, ATX, EATX
Встроенные вентиляторы	3x 120 мм	1x 120 мм, 1x 200 мм	3x 140 мм	2x 120 мм	2x 120 мм	3x 120 мм	2x 92 мм, 4x 120 мм	2x 120 мм
Материал корпуса	сталь	сталь	сталь	сталь	сталь	сталь	алюминий	алюминий
Число 3.5" отсеков	7	7	6	5	5	6	7	7
Число 5.25" отсеков	4	3	5	3	5	4	7	4
Передняя панель	2x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x eSATA	3x USB, 1x Audio, 1x Mic	4x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x IEEE 1394	4x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x eSATA, card reader	2x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x IEEE 1394, 1x eSATA	2x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x IEEE 1394, 1x eSATA	4x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x IEEE 1394	2x USB, 1x Audio, 1x Mic, 1x IEEE 1394
Отверстие для СВО	есть	есть	есть	есть	есть	есть	есть	есть
Габариты (ШхВхГ), мм	205x540x507	212x491x492	229x609x609	210x450x480	210x465x486	205x522x500	220x560x565	210x525x565
Вес, кг	14.0	6.9	10.2	n/a	9.8	11.3	12.9	11.0

BeMeP34 for Journal-pikza.net

SILVERSTONE TJ07

Компанию SilverStone, думаем, представлять особо не надо – настоящие мастера своего дела. Вот и корпус с маркировкой TJ07 не отошел от канонов фирмы. Полноценный full-tower выполнен в стандартном черном цвете. Прямоугольную конструкцию сглаживает фигурное закругление на передней панели. Там же находятся кнопки питания, четыре коннектора USB, один IEEE 1394 и пара миниджеков.
Уже после первичного осмотра понимаешь, с чем имеешь дело. По сути, боковая стенка SilverStone TJ07 имеет два окошка. Верхнее для материнской платы и нижнее – для блока питания и жестких дисков. Собственно говоря, так и построен корпус. Сняв крышку, ты увидишь перегородку, через которую с помощью двойной боковой стенки протаскиваются кабели. Похвалим компанию еще раз за предоставление на всякий случай удлинителя для «кормушки». В результате после непродолжительного времени удалось монтировать «железо» без свисающих проводов и торчащих шлейфов.
За охлаждение отвечает ряд вентиляторов. Напротив отсеков для жестких дисков установлено две 120-миллиметровых крыльчатки. Еще две врезаны в верхнюю стенку, а на задней панели приютилась пара 92-миллиметровых «карлсонов». Поэтому неудивительно, что SilverStone TJ07 продемонстрировал одни из лучших температурных показателей в сегодняшнем тесте. Только шумовой фон от шести вентиляторов портит общую, безусловно прекрасную, картину.

ЦЕНА 11600 РУБ.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ двойная боковая стенка
+ 6 вентиляторов
- высокая стоимость
- достаточно шумный корпус

SILVERSTONE TJ09

ЦЕНА 9100 РУБ.

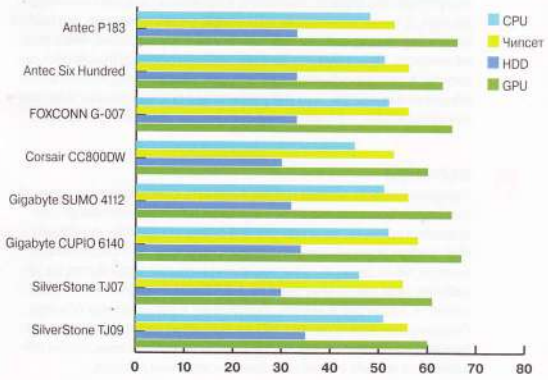
★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ стильный внешний вид
+ просторный
+ двойная боковая стенка
- высокий уровень шума
- отсутствие вентилятора для HDD

Судя по маркировке, корпус SilverStone TJ09 обладает большим порядковым номером и должен быть более продвинутым. Но на деле оказывается, что данное устройство обладает меньшим количеством наворотов. Например, вентиляторов в корпусе смонтировано всего два. Один на задней крышке и еще один за видеокартой. Вентродуя для жестких дисков нет, хотя крепежные отверстия предусмотрены. Отсюда и повышенная температура компонентов тестового стенда в сравнении с SilverStone TJ07. Обидно, что уменьшение компонентов охлаждения не отразилось в лучшую сторону на уровне шума корпуса.
В остальном «девятый» ни в чем не уступает своему сородичу. А может, даже и превосходит. Например, внешне SilverStone TJ09 выглядит не хуже со своими темными металлическими паттернами, профильным воздуховодом и боковым окошком. Многим по душе более грубые очертания компьютерных обителей. Внутри корпуса полная гармония. Блок питания устанавливается снизу, а кабели прячутся за двойной стенкой. Поэтому собирать «железо» воедино – одно удовольствие. Любители водянок порадуются наличию большого количества свободного пространства для размещения радиатора. Помпа удобно поместится в отделении с 5.25"-отсеками. Шланги легко разместить по всему объему корпуса, благодаря наличию специальных отверстий.

Максимальная температура компонентов ПК, градусы Цельсия



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате близкого знакомства с корпусами GIGABYTE, SilverStone, Antec, Foxconn и Corsair CC800DW было решено наградить призом «лучшая покупка» Antec Six Hundred. Металлический девайс стильно выглядит, с ним приятно иметь дело, и показатели температур не заставили усомниться в его эффективности. При этом цена корпуса приятно удивит любого геймера. Ну а лучшими сегодня без доли сомнений стали SilverStone TJ07 и Corsair CC800DW. Оба корпуса великолепны, как внутри, так и снаружи. С ними очень удобно работать, но лучший порог температур продемонстрировал Corsair CC800DW. ■

График температур. Вот и получается, что результаты корпусов приблизительно находятся в одинаковых рамках. Но все-таки стоит выделить двух явных лидеров: SilverStone TJ07 и Corsair CC800DW.

Boxer34 for Journal-plaza.net

Автор:
Алексей Шуваев

ДВА ТЕРАБАЙТА ДЛЯ ДОМАШНЕЙ КОЛЛЕКЦИИ

ТЕСТ ЖЕСТКОГО ДИСКА WD CAVIAR BLACK 2 ТВ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Большой объем памяти
+ Высокая производительность
- Достаточно шумный при работе
- Высокая стоимость

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЕМКОСТЬ, ТБАЙТ:** 2
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA 2s
- **СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ, ОБ/МИН:** 7200
- **БУФЕР, МБАЙТ:** 64
- **ШУМ, ДБ:** 34
- **ФОРМ-ФАКТОР:** 3,5"
- **ВЕС, КГ:** 0,75

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **МИНИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ЛИНЕЙНОГО ЧТЕНИЯ, МБАЙТ/С:** 69
- **МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ ЛИНЕЙНОГО ЧТЕНИЯ, МБАЙТ/С:** 141,9
- **ВРЕМЯ ДОСТУПА ПРИ ЧТЕНИИ, МС:** 11,5
- **СКОРОСТЬ СЛУЧАЙНОЙ ЗАПИСИ, МБАЙТ/С:** 110,7
- **СКОРОСТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЙ ЗАПИСИ, МБАЙТ/С:** 127,8
- **ВРЕМЯ ДОСТУПА ПРИ ЗАПИСИ, МС:** 23,1

ПРАКТИЧНЫЙ И ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ

Если следовать поговорке «много места не бывает», то жесткий диск емкостью 2 Тбайт придется как раз кстати. Новый накопитель линейки Caviar Black от компании Western Digital по праву сможет стать хорошим выбором для сетевых накопителей или системных блоков многих пользователей. Модели линейки Caviar Black относятся к надежным и высокопроизводительным жестким дискам. В стандартном трехдюймовом корпусе смонтированы 4 пластины, каждая емкостью по 500 Гбайт. Двухступенчатый актуатор состоит из обычного электромагнитного двигателя, который позиционирует головки, и пьезоэлектрического, призванного добавить точности этому самому позиционированию. Жесткий диск оснащен буфером памяти объемом 64 Мбайт и интерфейсом SATA II.

СОВЕРШЕНСТВО ТЕХНОЛОГИЙ

В этом устройстве применяется масса современных технологий, от тех, которые гарантируют отсутствие соприкосновения головок с поверхностью диска, и до тех, что обеспечивают интеллектуальную подгрузку данных в буфер для увеличения скорости передачи информации. Заявленное время наработки на отказ составляет 5 лет, чего вполне достаточно для смены целого поколения накопителей. При постоянной работе очень важны несколько параметров. Помимо самой надежности это рабочая температура и шум. Что касается температуры, то жесткий диск неплохо прогрелся при работе в закрытом системном блоке, но при грамотно организованной вентиляции ему ничего не грозит. А что касается шума, то он становится заметен при частом обращении к диску или при выполнении задачи поиска. Даже сквозь закрытые стенки системника его было отчетливо слышно за гулом нескольких вентиляторов.

БЫСТРЫЙ МАЛЫЙ

Говоря о производительном жестком диске, нельзя не упомянуть о результатах тестирования. Время доступа при чтении и записи отличается вдвое, и если при чтении это 11.5 мс, то при записи уже 23 мс. Но нас откровенно порадовали результаты замеров скорости чтения: 141.9 Мбайт/с. Что касается записи, как случайной, так и последовательной, то скорости сохранения информации также порадовали: «стрелка спидометра» ни разу не упала ниже 110 Мбайт/с. Такой накопитель можно смело монтировать в производительную рабочую станцию или игровой компьютер. Кроме того, в случае необходимости создания сетевого хранилища, которое предполагает высокий уровень нагрузки и частое обращение к HDD, можно подумать о создании массива накопителей на базе этого винчестера. Конечно же, в первую очередь на это устройство обратят внимание владельцы больших коллекций данных, а также почитатели p2p-сетей: уж им известно, что любой винчестер можно забить под завязку за пару месяцев, невзирая на емкость. Также будут заинтересованы корпоративные пользователи, в сетевых хранилищах которых находятся сотни гигабайт общей информации, а от регулярности бэкапов зависит благополучие компании и спокойствие системных администраторов.

ВЫВОДЫ

Завершая обзор, можно кратко выразить отношение к новому накопителю: большая емкость и высокая производительность понравится всем, но шум при работе очень неприятен, особенно при слабой звукоизоляции системного блока. Что касается стоимости, то за схожую сумму можно купить три устройства по терабайту (или два винчестера по 1.5 Тбайт) и получить выигрыш в емкости, проиграв в энергосбережении и занимаемом объеме. Поэтому ценовая политика WD не вызывает удивления, а мы подождем конкурентов и естественного снижения цены, чтобы обзавестись новым емким и надежным жестким диском.

BeneP34 for Joker-Plaza.net

Автор:
Алексей Шуваев

КАПЛИ В МОРЕ ЗВУКА

JBL DUET III

Как часто мы берем в руки ноутбук, восхищаемся его производительностью, но при просмотре фильма или в играх приходится надевать наушники или приближаться к динамикам, чтобы хоть что-нибудь услышать? Кроме того, есть масса пользователей, которые не нуждаются в монструозных многоканальных системах, а готовы довольствоваться качественным стерео. Сегодня мы послушаем одну из удачных стереосистем от компании JBL.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ЧАСТОТ:** 70 – 20000 Гц
- **ВЫХОДНАЯ МОЩНОСТЬ:** 2x10 Вт
- **РАЗЪЕМ:** jack 3,5 мм
- **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** >3 кОм
- **ГАБАРИТЫ:** 117x304x117 мм
- **ВЕС:** 1,35 кг

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный дизайн
+ Удобство регулировки громкости
+ Большой запас громкости
- Преобладание высоких частот и запирание при сильном басе
- Высокая цена

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Любое устройство, конкурирующее за место на рабочем столе, просто обязано отвечать двум критериям: стильный внешний вид и функциональность. Открыв коробку, мы достали две колонки с весьма интересным внешним видом. Кому-то они могут напомнить перевернутый артиллерийский снаряд, мы же предпочитаем более мирное сравнение – растянутая капля. Серебристое основание не очень тяжелое, но сохраняет устойчивость колонок. Большой плюс – резиновое кольцо в нижней части, которое не только предотвращает скольжение по гладкой поверхности, но и снижает вибрации и устраняет ненужный дребезг. Сами сателлиты выполнены из черного пластика с серебристой тканевой отделкой в передней части. С обратной стороны имеются даже отверстия фазоинвертора. Устройство активное и требует дополнительного питания для усилителя. Управления включением и громкостью осуществляется одним поворотным выключателем. Реализовано это довольно интересно и удобно: вращаемое колесо выполнено в виде крышки одной из колонок. Небольшое углубление облегчает вращение и одновременно является указателем текущего уровня громкости. На всех проводах имеются ферритовые кольца, которые снижают влияние внешних помех на воспроизводимый звук.

ПЕРВЫЙ ЗВУК

Так как даже на официальном сайте указывается, что колонки предназначены для индивидуального использования и вывода звука не только с компьютера, но и с плееров, мы решили воспользоваться популярным устройством – iPod. Подключившись к аудиовыходу, мы прослушали несколько десятков композиций, среди которых были классические произведения, Drum'n'Bass и просто инструментальная музыка. Сделано это было для того, чтобы оценить чистоту звука и возможности всей системы. Воспроизведение велось как на минимальной, так и на полной громкости. Сразу стоит сказать, что звук у колонок достаточно чистый и каких-либо паразитических шумов нами отмечено не было. При максимальной громкости спектр звучания смещается в область высоких частот, но это вполне возможно компенсировать эквалайзером. При особо тяжелом басе колонки начинали запирать и приходилось снижать громкость. Зато в остальном звук очень понравился как по чистоте, так и по характеру звучания. Замечена приятная особенность: при включении поворотным колесом сразу на полную громкость звук нарастает постепенно, не глуша рядом сидящих. Большой плюс такого устройства еще и в том, что колонки с легкостью заменят встроенные динамики в ноутбуках, которые зачастую не обладают достаточной мощностью. И даже при просмотре кино большой компанией, запаса громкости с лихвой хватит, чтобы всем было слышно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, JBL Duet III отлично впишутся в любой интерьер, а благодаря классической черно-серебристой расцветке придутся по душе абсолютному большинству. За хороший звук можно простить небольшие огрехи и повозиться с настройками эквалайзера, ну а найти дополнительную розетку для адаптера питания будет совсем просто. Единственное, что может помешать сразу броситься за покупкой, – цена в пару бумажек с портретом Франклина. Ну что ж, красота требует жертв, и если ты к этому готов – жертва не окажется напрасной.

Boxer34 for Journal-plaza.net

Автор:
Сергей Никитин

ДОТРОНЬСЯ РУКОЙ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНОБЛОЧНОГО КОМПЬЮТЕРА HP TOUCHSMART PC 600-1050RU

Хорошо это или плохо, но те времена, когда наличие у тебя дома компьютера могло кого-то удивить, давно прошли. Сегодня он есть у каждого, а чаще всего и не один: домашний для работы и отдыха, ноутбук для путешествий, нетбук для понтов и следования моде... Конечно же, можно собрать мегамощный компьютер, поместить его в броский корпус, оснастить футуристического вида системой охлаждения и так далее, но вряд ли кто-то, кроме таких же гиков-специалистов, оценит это в полной мере. Поэтому если ты хочешь выделиться компьютером, то он должен быть, с одной стороны, оригинальным, а с другой понятным окружающим. Чтобы они без разъяснений о том, как он дорого стоит и быстро работает, понимали, что перед ними не рядовое, а оригинальное устройство, отражающее тонкий вкус его владельца. Если ты действительно этого хочешь и у тебя достаточно средств для того, чтобы осуществить свою задумку, то мы рекомендуем тебе ознакомиться с HP TouchSmart PC 600. Это компьютер-моноблок с touch screen дисплеем и очень приятным комплектом поставки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.13, Intel Core 2 Duo P7450
- **ЧИПСЕТ:** NVIDIA MCP7A-JC
- **ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 4, DDR3 SDRAM
- **ВИДЕОПЛАТА, ГБАЙТ:** 1, NVIDIA GeForce GT230M
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1, WD SATA3, 5400 RPM
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** Optiarc Blu-Ray\DVD-SuperMulti
- **ДИСПЛЕЙ:** 23", TouchScreen Full HD
- **СЕТЬ:** Gigabit LAN, Wi-Fi, Bluetooth
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** кардридер, встроенные динамики, веб-камера, клавиатура, мышь, крепления VESA, пульт ДУ
- **ОС:** Windows 7 Home Premium 64-бит
- **ГАБАРИТЫ, ММ:** 583x126x451
- **ВЕС, КГ:** 11

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильная, производительная платформа а-ля все-в-одном
+ Поддержка технологии touch screen
+ Богатый комплект поставки
- Дорогое удовольствие
- Не для требовательных игр

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для проверки производительности данного компьютера мы использовали наш традиционный набор утилит. Это бенчмарк, встроенный в архиватор WinRAR (использует алгоритмы архивации для загрузки памяти и процессора) и программа SuperPi, которая путем вычисления числа Пи с точностью до 8 миллионов знаков после запятой основательно нагружает ОЗУ и ЦП. Также мы использовали тестовую утилиту CineBench 11.5, которая мучает все компоненты компьютера рендерингом трехмерных сцен и высококачественных картинок (результаты мучения представляются в виде FPS для видеоподсистемы и баллах для процессора, причем он тестируется в двух режимах: с использованием одного ядра и всех вместе взятых). Кроме того, в проверке приняли участие тесты 3DMark Vantage и PCMark Vantage, которые выдают результат в баллах, и нагружают как видеосистему, так и весь ПК в целом. Напоследок, зная, для чего в нашей стране используется большинство компьютеров, мы проверили его настоящими современными играми с красивой графикой и неслабыми системными требованиями: Call of Juarez, Tom Clancy's H.A.W.X. и Resident Evil 5. Игровые тесты проводились в двух режимах: с настройками по умолчанию и с включением режима AA.

НАЧАЛО РАБОТЫ

Устройство поставляется в объемной коробке, размеры которой дают надежду на приятный комплект поставки. Так и есть, но подробности будут чуть позже, для начала мы извлекаем сам моноблок, который, благодаря 23" экрану немало весит и обладает существенными габаритами. С другой стороны, места на столе он займет не намного больше, чем монитор с аналогичной диагональю, а учитывая, что не нужно устанавливать системный блок, ты окажешься в выигрыше. С проводами та же ситуация – только один шнур питания вместо двух (от системного блока и монитора и того, что соединяет монитор и видеоплату). Устойчивость конструкции придает подпорка, которая не дает моноблоку свалиться. Стоит он крепко, бояться внезапного опрокидывания или случайного падения явно не стоит. Экстерьер неплох: сочетание плавных обводов с серым и черным цветом, в который выкрашено устройство, выглядит очень симпатично.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

ЯЩИК ПАНДОРЫ НАОБОРОТ

В коробке с HP TouchSmart PC 600, помимо самого моноблока, можно обнаружить массу нужных и полезных вещей. В частности, мышь и клавиатуру, внешний вид которых отлично сочетается с дизайном самого моноблока. Оба устройства беспроводные, что повышает удобство работы. Клавиатура выполнена в модном slim-дизайне и имеет большие клавиши, а мышь – стандартная двухкнопочная с колесиком прокрутки. Питание осуществляется за счет двух батареек – AA у клавиатуры и AAA у мышки. Для эстетов есть крепление стандарта VESA, позволяющее повесить моноблок на стену. Конечно, нужно это далеко не каждому человеку, но что есть, то есть. Еще в коробке мы обнаружили пульт дистанционного управления, довольно большой и с множеством кнопок – с его помощью можно осуществлять множество операций, не вставая с любимого кресла либо дивана. Учитывая мультимедийную направленность устройства, это очень к месту. Также в комплект поставки входит огромное количество дополнительных программ, львиная доля которых состоит из фирменного ПО HP для реализации фирменной «фишки» данного моноблока, а именно touch screen.

ПРИЯТНО ТРОГАТЬ

Вся поверхность дисплея чувствительна к прикосновениям. Нажимать лучше всего пальцами – это наиболее удобно, а кроме того, забавно и необычно, особенно поначалу. Не бойся запачкать девайс, в комплекте поставки присутствует специальная тряпочка для его протирки. Кстати, монитор сам по себе качественный, цвета насыщенные и естественные, так что проблем возникнуть не должно. Вволю наигравшись с рабочим столом Windows, можно установить прилагаемое программное обеспечение HP и начать использовать касания для различных мультимедийных развлечений, таких как музыка, видео, фото и так далее. Как уже говорилось выше, для этого можно использовать и пульт ДУ. Что предпочесть – дело твое. Хотя, наверное, все будут совмещать эти методы.

КЛАССИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

После освоения touch screen и пульта управления пора вспомнить о, так сказать, общекомпьютерных функциях устройства. Характеристики устройства и набор комплектующих очень неплохи: это мощный процессор, 4 Гбайт оперативной памяти, терабайтный жесткий диск, гигабитный LAN, Bluetooth и Wi-Fi, встроенные динамики (не супер, но на фильмы и игры хватит) и веб-камера. Нельзя не отметить и шестиформатный кардридер вкупе с приводом Blu-ray. Все разъемы, которых тут немало, кнопки управления и дисководы расположены по периметру устройства. Если немного отвлечься от развлечений с touch screen'ом, то большая диагональ экрана и его высокое качество делают повседневную работу очень приятной – скроллинг практически не используется. Мощности ПК за глаза хватает для офисных и мультимедийных приложений, а вот с играми выходит небольшая накладка. Если судить по результатам Tom Clancy's H.A.W.X., то производительности хватает и для игрушек. Но этот вывод несколько поспешный, так как это наименее требовательное к ресурсам приложение. Результаты двух других существенно ниже, особенно при включении режима AA. Из этого можно сделать вывод, что для не особо охочих до графической и процессорной мощи современных игр моноблок HP подойдет отлично, а вот с крутыми шутерами и другими пожирателями тактов и FPS может произойти накладка.

ВЫВОДЫ

Несомненно, HP TouchSmart PC 600-1050ru – это оригинальное и примечательное устройство. Моноблок с дисплеем touch-screen – вещь сама по себе достаточно необычная. А если он вдобавок красивый, с довольно мощными компонентами и обширным функционалом, отличным комплектом поставки, то устройство становится интереснее во много раз. Если у тебя есть средства на это, ты счастливый человек. Но помни, что на суперсовременные игры этот девайс не рассчитан.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR, КБАЙТ/С:** 1149
- **SUPERPI, С:** 277
- **CINEBENCH OPENGL TEST, FPS:** 15,34
- **CINEBENCH ONE CPU TEST, БАЛЛЫ:** 0,64
- **CINEBENCH MULTI CPU TEST, БАЛЛЫ:** 1,23
- **3DMARK VANTAGE, БАЛЛЫ:** 1488
- **PCMARK VANTAGE, БАЛЛЫ:** 4280
- **CALL OF JUAREZ, FPS:** 12,4
- **CALL OF JUAREZ, 8XAA, FPS:** 6,5
- **TOM CLANCY'S H.A.W.X., FPS:** 56
- **TOM CLANCY'S H.A.W.X., 8XAA, FPS:** 46
- **RESIDENT EVIL 5, FPS:** 30,5
- **RESIDENT EVIL 5, 16XAA, FPS:** 14,6

Enter P34 for Journal-plaza.net

Автор:
Олег Коленченко

ЛЬВИНАЯ ДОЛЯ

ПЛАТФОРМА AMD LEO

Представленная на выставке CES 2009 платформа AMD Dragon оказалась довольно успешной. Топовые системы конкурента в лице Intel во многих случаях оказывались быстрее, но платформу Dragon выгодно отличала цена. За небольшие деньги можно было приобрести систему, обеспечивающую необходимое количество кадров в секунду для комфортной игры. Вскоре на смену Dragon придет платформа Leo, о которой мы и поговорим сегодня.

Основой Dragon были процессоры AMD Phenom II X4 с кодовым именем Deneb. С тех пор линейка Phenom не претерпела значительных изменений. Выпускались новые модели с пониженным энергопотреблением, чуть увеличенными частотами, со свободными множителями (Black Edition), в то время как Intel представили процессоры Lynnfield/Bloomfield, которые в очередной раз повысили планку производительности. Поэтому не странно, что в рамках платформы Leo будут представлены новый шестиядерный процессор Thuban и четырехъядерный Zosma, производимые по 45 нм нормам. Шестиядерные кристаллы Thuban относятся все к той же линейке AMD Phenom II и имеют индекс X6. Первоначально будут представлены три модели: 1035T, 1055T и 1090T – с тактовыми частотами 2.6 ГГц, 2.8 ГГц и 3.2 ГГц соответственно. Ближе к третьему кварталу появится процессор AMD Phenom II X6 1075T с частотой 3 ГГц. Новинки имеют 6x512 Кбайт кэш-памяти второго уровня, а также 6 Мбайт кэша третьего уровня. Процессоры работают с 16-битной шиной HyperTransport с частотой 2 ГГц. Энергопотребление младшей модели не выйдет за пределы 95 Вт, в то время как старшие версии обладают пакетом TDP 125 Вт. Интересно, что процессор AMD Phenom II X6 1055T будет существовать в двух модификациях: с энергопотреблением 95 Вт и 125 Вт. Не совсем понятно, какие цели преследуют в AMD, выпуская две версии одной модели. Предположительно процессор с более низким TDP будет иметь уменьшенные показатели максимальной температуры и рамки изменения вольтажа, что в той или иной мере скажется на разгонном потенциале. Отличить версии можно будет по маркировке. Отдельно упомянем о стоимости новинок. AMD Phenom II X6 1055T можно будет приобрести примерно за $200, а цена старшей модели 1090T не превысит отметку $300. Щедрость компании AMD в очередной раз впечатляет. Что касается процессора Zosma, то фактически это тот же шестиядерник с двумя отключенными ядрами.

В составе платформы Leo будет представлена лишь одна четырехъядерная модель – AMD Phenom II X4 960T с тактовой частотой 3 ГГц и уровнем энергопотребления не более 95 Вт. Объем кэш-памяти второго уровня составляет 4x512 Кбайт, третьего уровня – 6 Мбайт. Частота шины HyperTransport у 960T также равна 2 ГГц. Самое интересное, что, несмотря на поддержку DDR3 памяти с частотой 1333 МГц и Socket AM3, сохраняется обратная совместимость процессоров с Socket AM2+ и DDR2 памятью. Стоит отметить, что работать в связках Socket AM2+/DDR3 и Socket AM3/DDR2 кристаллы не будут. Буква T в наименованиях моделей означает, что процессоры поддерживают технологию AMD Turbo Core – аналог Intel TurboBoost. Частота моделей 1035T, 1055T и 1075T сможет увеличиваться на 500 МГц при полной загрузке одного ядра, а версий 960T и 1090T – на 400 МГц. Помимо всего прочего, процессоры поддерживают технологии AMD Cool'n'Quiet, AMD-V, набор команд SSE4a, а также работу с программным обеспечением AMD OverDrive.

Системная логика платформы Leo представлена северным мостом 890FX/GX и южным SB850. Версия GX традиционно отличается от FX наличием встроенного графического ядра. В общем и целом, восьмая серия чипсетов является эволюцией седьмой. Поддерживаются процессоры с разъемом Socket AM3, 2 порта PCI Express 2.0 x16 (в том числе технология ATI CrossFire X), 8 портов PCI Express x1, 4 PCI слота. Впервые на уровне чипсета реализована поддержка работы шести устройств посредством интерфейса SATA 6 Гбит/с. Возможна организация RAID-массивов 0, 1, 5 и 10 уровней. Также 890FX/GX обеспечивает работу 14 устройств USB 2.0 и двух PATA.

Третьей составляющей платформы являются видеоадаптеры AMD Radeon HD 5800 (Cypress) и 5900 (Hemlock) Series. Hemlock представляет собой двухчиповую видеокарту и на данный момент является флагманским чипом AMD. Совсем недавно мы подробно изучали архитектуру чипов, так что упомянем лишь основные характеристики. Cypress производится по 40 нм техпроцессу, имеет 256-битную шину GDDR5-памяти, 1600 потоковых процессоров, 80 текстурных модулей, 32 блока ROP. Среди поддерживаемых технологий отметим DirectX 11, Shader Model 5.0, OpenCL, а также DirectCompute 11. Изображение может выводиться через порты Dual Link DVI-I, DisplayPort и HDMI.

Мы видим, что Leo претерпела значительные изменения в сравнении с Dragon: были обновлены главные компоненты платформы – процессор и видеоподсистема. Нет сомнений в том, что Leo задаст более высокую планку производительности для систем AMD. Предварительная дата анонса платформы – 26 апреля, а ее продажи должны начаться приблизительно в середине мая. ■

ЕСЛИ УРЕЗАН БЮДЖЕТ

Помимо AMD Leo, High-End платформы, планируется анонс платформы для среднего сегмента – Dorado. В составе Dorado будут использоваться память типа DDR3, а также 45 нм процессоры Athlon II с разъемом Socket AM3 как в двухъядерном, так и в трех- и четырехъядерном вариантах. Стоит отметить, что кристаллы Athlon отличаются от моделей Phenom отсутствием кэш-памяти третьего уровня. В качестве северного моста выступит чип AMD 880G, а в роли южного – AMD SB810. Встроенная графическая система представлена ядром RV620, которое состоит из 40 потоковых процессоров, а также поддерживает DirectX 10.1 и работу с памятью DDR3 SidePort. К сожалению, отсутствует поддержка ATI CrossFire X. Среди новшеств южного моста стоит выделить возможность работы с шестью устройствами через интерфейс SATA 6 Гбит/с и RAID-массивами. Что касается графической системы, то, предположительно, она будет представлена ускорителями ATI Radeon HD 5700 Series (Juniper). Juniper снабжен 800 потоковыми процессорами, 40 текстурными модулями, 16 блоками ROP и 128-битной шиной памяти GDDR5. Чип поддерживает DirectX 11, а также порты Dual Link DVI, HDMI и DisplayPort. Анонс платформы намечен на май.

ВОЗМОЖНОСТИ ВИДЕОСИСТЕМЫ

Чип AMD 890GX имеет встроенное видеоядро RV620 с поддержкой DirectX 10.1 и Shader Model 4.1. RV620 оснащен 40 потоковыми процессорами, 64/128-битной шиной памяти и работает на частоте 700 МГц. Интересно, что в состав ядра входит движок UVD второго поколения, который посредством технологии AVIVO позволяет декодировать видео форматов H.264 и VC-1 на аппаратном уровне. Также отметим поддержку ATI Stream – технологии, обеспечивающей обработку вычислений на GPU – и ATI PowerPlay. С точки зрения инноваций IGP не имеет ничего нового, но стоит иметь в виду, что данного функционала для встроенного видеоядра более чем достаточно.

BeMeP34 for Journal-pda.net

Автор:
Олег Коленченко

ПРОЦЕССОРНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. AMD

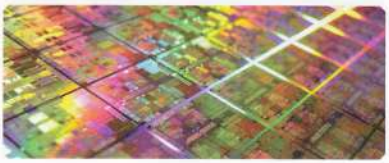
В прошлом номере нашего журнала мы начали наш рассказ о современных технологиях центральных процессоров. Тогда мы уделили внимание продуктам компании Intel, ну а в сегодняшней статье мы поговорим о функциях процессоров AMD.

Одной из особенностей платформ AMD является применение технологии HyperTransport (не путать с Intel Hyper-Threading!), которая была разработана консорциумом HyperTransport, возглавляемым самой компанией AMD. Кроме американской компании, в консорциум входят такие компании, как Apple и NVIDIA. По сути, HyperTransport – высокоскоростной интерфейс с топологией «точка-точка» и низкими задержками, служащий для быстрого соединения компонентов системы. Тут мы оговоримся: интерфейс разрабатывался для применения в абсолютно различных сферах, и работа с процессорами AMD – лишь одна из функций HyperTransport. Первая ревизия шины увидела свет в 2001 году. Шина функционировала на частоте до 800 МГц, и при 32-битном соединении достигалась скорость передачи данных 12.8 Гбайт/с (по 6.4 Гбайт/с в обоих направлениях). В 2002 году была представлена версия 1.1. Изменения не коснулись основных характеристик шины: были добавлены лишь несколько дополнительных функцией. Например, было добавлено 16 дополнительных виртуальных каналов. В ревизии 2.0 были увеличены тактовые частоты, и пропускная способность шины возросла до 22.4 Гбайт/с, а тактовая частота до 1.4 ГГц. Впрочем, была возможность работы с частотами 1 ГГц и 1.2 ГГц. Среди других инноваций стоит отметить поддержку интерфейса PCI Express. 2006 год ознаменовался выходом HyperTransport 3.0. Третья версия спецификации предполагает работу с частотами в диапазоне от 1.8 ГГц до 2.6 ГГц и обладает пропускной способностью 41.6 Гбайт/с. Кроме того, было улучшено управление энергопотреблением и добавлено автоматическое конфигурирование шины. Интересным нововведением оказалась технология «горячее подключение», известная также как hot-plugging. Подавляющее большинство современных процессоров AMD используют именно третью ревизию технологии, причем исключительно с 16-битным интерфейсом: 32-битное решение практически не востребовано современными настольными CPU. Грядущие новинки AMD Thuban и Zosma также работают с протоколом HyperTransport 3.0 на частоте 2 ГГц. Что касается будущих мобильных процессоров AMD, то они будут работать с шиной на частоте 1.8 ГГц. Самая свежая версия HyperTransport 3.1 была анонсирована в 2008 году. В плане архитектуры и управления питанием интерфейс ничем не отличается от предыдущей версии, однако были увеличены частоты (от 2.8 ГГц до 3.2 ГГц) и пропускная способность (до 51.2 Гб/с). Последняя линейка серверных процессоров Opteron использует шину 3.0, но решения на ядре Istanbul будут поддерживать версию 3.1 и работать с частотой шины 3.2 ГГц. Подводя итог, можно сказать, что интерфейс HyperTransport, входящий в состав технологии AMD Direct Connect, является одним из главных достоинств платформы AMD, обеспечивая максимальную пропускную способность между процессором и системой.

Все процессоры AMD, начиная с поколения Athlon 64, поддерживают технологию Cool'n'Quiet. Основная ее задача заключается в оптимизации энергопотребления. В BIOS материнской платы прописано несколько режимов работы, между которыми процессор автоматически переключается исходя из нагрузки. При низкой загруженности ядер снижаются частоты и показатели напряжения, а кулер работает на пониженных оборотах. Само собой, при необходимости показатели повышаются до изначальных. Стоит отметить, что процессоры AMD Phenom II работают с третьей версией Cool'n'Quiet. Технологию поддерживают также серверные и мобильные процессоры. Так, кристаллы Opteron работают с технологией энергосбережения Optimized Power Management, а мобильные решения – с PowerNow! Несмотря на отличие названий, функционал механизмов одинаковый. Также процессоры AMD Phenom II поддерживают технологию AMD CoolCore. Она предусматривает отключение неиспользуемых блоков кристалла, причем они могут включаться и отключаться за один такт. Это значит, что экономия энергии практически не влияет на производительность. Заметим, что технология не требует какой-либо поддержки со стороны драйверов или BIOS. Интересно, что и это не последняя энергосберегающая технология AMD. Она основана на раздельном управлении питанием ядер и контроллера памяти. Помимо перечисленного, процессоры AMD Phenom II обладают поддержкой технологии AMD Balanced Smart Cache, которая предусматривает использование общей кэш-памяти третьего уровня, AMD Wide Floating Point Accelerator для работы со 128-разрядным модулем для выполнения операций с плавающей запятой, AMD Memory Optimizer для оптимизации работы встроенного контроллера памяти, а также технологии виртуализации AMD Virtualization (AMD-V). Надо сказать, что и у AMD, и у Intel технологии схожи и выполняют примерно одни и те же функции. Причем активное развитие получили не только функции, увеличивающие производительность, но и функции энергосбережения. Со временем проблема энергопотребления стала актуальной не только в мобильном секторе, но и в настольном, так что стоит ожидать появления новых технологий в этой сфере. ■

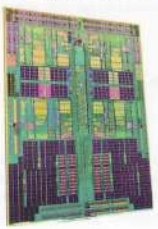
УСКОРЯЕМСЯ

В статье, посвященной процессорам Intel, мы в подробностях рассказали о технологии TurboBoost, которая способна повышать частоту ядер в зависимости от их загрузки. Новые решения AMD Thuban и Zosma обзаведутся аналогами этой технологии под названием Turbo Core. Функция будет работать при использовании не более трех ядер у процессоров Thuban и не более двух у моделей Zosma. Частоты повышаются на 400-500 МГц у наиболее загруженных ядер и понижаются до 800 МГц у наименее загруженных, причем напряжение растет на всех ядрах без исключения. Потенциал Turbo Core строго ограничен пакетом TDP процессора. С технологией сможет работать любая материнская плата с разъемом Socket AM2+/AM3, поскольку функционал не зависит от программного обеспечения.



АНТИВИРУСНАЯ ЗАЩИТА

Среди всевозможных технологий в процессорах нашлось место даже антивирусной защите. Аппаратный комплекс NX-Bit – технология, нацеленная на предотвращение заражения компьютера вирусным программным обеспечением, которое вызывает ошибку «переполнения буфера». Ошибка возникает при работе с данными за пределами выделенного в памяти буфера, в результате чего информация может быть искажена. Интересно, что технология реализована как в процессорах Intel, так и в решениях AMD, однако носит разные названия: No eXecute Bit (AMD) и Execute Disable Bit (Intel).



Взлом24 ru Journal-plaza.net

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 21 апреля 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Venomous X (Socket 775/1156/1366)	2600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Maximus III Gene (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	6300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	13500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 16782 Call of Duty 5, 1920x1200 67
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 99,5

43 200 РУБ.

Компактные системы нынче в моде. Маленький компьютер вовсе не значит – слабый компьютер. В этом мы готовы тебя убедить. Рецепт прост: берем ASUS Maximus III Gene, четырехъядерный процессор и видеокарту помощнее, например, Radeon HD 5870. Выбор корпуса за тобой.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Thermalright Ultra-120 Extreme Rev. C (Socket 775/1366/AM2/AM3)	2100
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS M4A89GTD PRO/USB3 (AMD 890GX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	5500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	13500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	5000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 16231 Call of Duty 5, 1920x1200 69
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 104,2

42 100 РУБ.

Конфигурация мало чем отличается от предыдущей ценовой категории. Основа все та же, круто сэкономили на видеокарте, оперативке и накопителях – вот и весь рецепт! Материнская плата от ASUS поддерживает все возможные современные интерфейсы, мало не покажется.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q9500 (2,83 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x3 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5900
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech F101 PWM (Socket 775/1156/1366/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 800–1700 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q Pro (Intel P45+ICH10R, 4 DDR2, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	4100
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX8500D2K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-2, PC-8500, CL5)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5770 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	5600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 10682 Call of Duty 5, 1920x1200 54
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 68,1

25 700 РУБ.

LGA775 не сдается, а берет он свое ценой и, как ни странно, приличной производительностью своих четырехъядерных процессоров. Проблема и в том, что под LGA1156 столь же доступных аналогов просто нет. Кстати, охлаждать Core 2 Quad Q9500 будет у нас на удивление удачная модель кулера от GlacialTech - F101 PWM.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2,8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: GlacialTech F101 PWM (Socket 775/1156/1366/AM2/AM2+/AM3, 120 мм, 800–1700 об/мин)	1500
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB 3.0, FireWire, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4600
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5770 PCS+ 1024 Мбайт (GDDR5)	5600
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 10315 Call of Duty 5, 1920x1200 55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 76,8

26 300 РУБ.

AMD анонсировала 8-ю серию своих чипсетов, и не успели они это сделать, как в продажу поступила масса моделей по вполне доступной цене. Представляем вам плату GIGABYTE GA-890GPA-UD3H, которая оснащена портами USB 3.0, FireWire и эффективной системой охлаждения.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300–2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP43-UD3L (Intel P43+ICH10, 4 DDR2, PCI-E, RAID, USB, 24+4 pin, ATX)	2700
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston Hyper X KHX8500D2K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-2, PC-8500, CL5)	3600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 9189 Call of Duty 5, 1920x1200 38
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 54,8

19 850 РУБ.

Чтобы насладиться современными играми, необязательно тратить много денег, главное, с умом подобрать комплектующие. Двуядерного Intel Core 2 Duo E7500 хватит для начала, а видеокарта Radeon HD 5750 гарантирует, что ты сможешь насладиться красотами, которые может обеспечить DirectX11 и OpenGL 4.0.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2,60 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300–2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-785GMT-USB3 (AMD 785G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB 3.0, FireWire, eSATA, mATX)	2900
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	4500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	800
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 9360 Call of Duty 5, 1920x1200 35
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 54,7

19 950 РУБ.

Мы подготовили основу форм-фактора Micro ATX – собрать систему легко благо под AMD подобных плат пруд пруди. DDR3-память продолжает падать в цене, так что можно смело ставить Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G.

ВетерР34 http://portal-plaza.net

Автор:
Петр Сальников

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Готика – это когда у тебя длинные волосы, вечнопоганое настроение и черный плащ только-свистни-он-появится. Это группа Lacrimosa, занудные песни про умершую любовь на немецком языке и культ Гете.
Готика – это целый мир, который молодые люди всеми силами стараются увидеть в черно-белом спектре, – но у них ничего не получается. Поэтому эта готика с возрастом проходит. А та «Готика», о которой сегодняшняя статья, не пройдет никогда.

Петр Сальников,
редактор рубрики

Скелеты на деревьях, ржавый меч в пне, тревожная музыка, – «Готика» блестяще строит собственный антураж.

ЖАНР: RPG **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWood **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С **РАЗРАБОТЧИК:** Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 2001

ГОТИКА

ГОП-СТОП

«Готика» – первый ребенок в большой RPG-семье, и так получилось, что первенцу от родителей досталось все самое лучшее: и ростом вышел, и умом не обделен. Со временем семейство, конечно, поредело и захирело, запутавшись в самоцитировании и взаимоподражании, но первенец... первенца я буду помнить всегда.

ТРУ-БЛЭК

«Готика» открыла игрокам глаза на темную сторону приторной сказки: здесь не было ни эльфов, ни гномов – были только вонючие орки, отвратные паукообразные твари и брутальные мужики-колонисты, которые пытались жить в этой антисанитарии, попутно борясь с позывами друг друга побубивать. Социум создатели «Готики» разрубили на части неточеным топором: в этом мире нет никаких полутонов, только грубые рваные лоскуты человеческих отношений, поэтому думать, на чью сторону встать в этом шалмане, – и сложно, и просто одновременно: какой из вариантов ни выбери – все три, как говорится, один другого хуже.

PRISON BREAK

Ах да, если что: «Готика» – это игра про тюрьму, без купюр и компромиссов по отношению к младшей аудитории игроков. Вокруг – одно ворье, наркоманы и авторитеты, среди которых надо крутиться волчком, чтобы потом главному герою не пришлось переживать понятный разговор в тюремной душевой (такого тут нет, конечно, но что-то сродни).
Не то чтобы я очень хочу пересказать сюжет игры, но: так получилось, что часть условного сказочного королевства высшие инстанции решили накрыть специальным магическим куполом, заперев внутри него несколько сотен криминальных элементов с прорабами для работы в шахтах, но по иронии судьбы под колпак попала значительно большая часть страны, чем планировалось. Эти самые шахтеры, ввиду своей профессии будучи более чем крепкими парнями, устроили переворот, в результате которого власть внутри купола оказалась в руках тех самых прорабов. Поскольку единственный источник дохода – шахты – теперь был под контролем преступников, государство приняло решение оставить все как есть, кроме одного момента: с колонией были налажены дипломатические отношения, и шахтеры раз в месяц отдавали королевскому каравану собранную руду, получая взамен простые мирские ценности – женщин да бухло.

В Болотном лагере практически никто ничего не делает: все сидят и вяглую курят кальян.

ВетерРЗ1 http://forum.gameplaza.net

Тут появляется главный герой – то ли бандит, то ли нет (тут авторы оставили место для воображения) – которого законники отправляют внутрь купола для передачи важного послания ордену магов.

ВЫСШАЯ МЕРА

Вы смотрели фильм «Преступник» (Felon)? Если нет, то обязательно посмотрите, потому что это, во-первых, отличная драма, а во-вторых – близкая к «Готике» социальная картина. Точно так же, как в «Преступнике», безымянному герою Gothic приходится выбирать, чью сторону и взгляды принять, чьи интересы разделить и отстаивать в тюремных разборках. Все кинодрамы, посвященные жизни в стенах пенитенциарного учреждения, так или иначе освещают этот вопрос: на спортивной площадке тусуются негры, в спортзале – фашисты, на кухне – латиноамериканцы и т.д. Если хочешь жить – выбирай себе правильную «крышу», и лишь где-то на периферии сознания маячит неотступная мысль, что исход-то в любом случае один и тот же – электрический стул.

В «Готике» эти места отданы трем независимым лагерям: Старый лагерь изображал законность и порядок, Новый лагерь пропагандировал свободу выбора, а Болотный лагерь был населен культистами, которые сутки напролет курили местный аналог конопли и бредили пророчеством о приходе какого-то «спящего», призванного разрушить магический барьер и спасти лишь души верующих.

Выбор лагеря влиял на квесты, предметы, области, которые предстоит посетить, и так далее, но в финале мнимая иллюзия свободы срывалась в пропасть: лагери начинали открытую вражду, главного героя всюду объявляли вне закона, а тот самый Джа, пробуждения которого усиленно ждали местные растаманы, оказывался гигантским муравьем. Который в конечном счете сожрал и тех, и других, и третьих.

GOTHIC ROCK

Том Путцки (Tom Putzki), главный дизайнер Piranha Bytes, как-то раз зашел на концерт немецкой группы In Extremo и, оценив имидж артистов, пришел к выводу, что их внешний вид почти совпадает с образами персонажей «Готики». Во время антракта дизайнер подошел к готическим фолк-парням и предложил включить их песню в саундтрек игры, взяв все технические вопросы на себя.

Результатом этой случайной встречи стало выступление виртуальных In Extremo на сцене Старого лагеря. Правда, из всех негерманских версий игры эту сцену пришлось удалить, потому что правообладатели запросили слишком большую сумму за единственный музыкальный трек.

Тем не менее, как и в случае с уровнем No Russian в Modern Warfare 2, существует маленькая хитрость для открытия заблокированного контента (см. Google).

АНИМАЦИЯ – ОТ СЛОВА ANIMA

Спустя пару лет после выхода «Готики» на прилавках появилась великолепная Morrowind. Все при ней: большой, красивый, открытый мир, блестяще проработанная атмосфера, увлекательные приключения. Но в Bethesda как будто бы забыли вдохнуть жизнь в свое детище: после «Готики» персонажи Elder Scrolls III выглядели бездушными, бесхарактерными восковыми фигурами. Piranha Bytes, напротив, плеснули в игру каплю одного им известного зелья, которое заставило происходящее на экране не только демонстрировать возможности графического и физического движков, но и создавать иллюзию маленькой жизни. Убедительной жизни.

♥ *Если вытащить оружие, стража начинает нервничать и тоже оголяет мечи.*

НАШ ВЫБОР EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Как очевидный последователь Ultima: Ascension, Gothic заслуживает отдельной жанровой ячейки. Что-то в духе «roleplaying adventure». В игре не слишком много классических ролевых моментов, она берет самобытным нахрапом, невероятной живописностью мира и великолепно отточенным балансом. Вплоть до финального сражения, уже будучи разряженным в самую лучшую броню, вы будете опасаться вражеских стрел и откровенно побаиваться тяжелых двуручных мечей-убийц. Вы и противник оказываетесь в абсолютно равных положениях: одновременно обладаете мощным оружием и болезненно уязвимы для него. Громадная заслуга разработчиков? Несомненно».

4,6/5, Game.EXE

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«Gothic должна стать примером для разработчиков: вот так надо делать игры о приключениях. Балансируя между сложным, серьезным сюжетом и ненавязчивым злободневным юмором, игра способна охватить огромное количество игроков».

8/10, Eurogamer

В диалогах камера периодически меняет план, показывая ситуацию с разных сторон. Как видите, это появилось задолго до Mass Effect.

Boris34 for Journal-plaza.net

А если начать безобразничать, то главного героя моментально вырубают и забирают всю валюту.

В лесу музыка меняется с мрачной на очень мрачную. Лесная чаща в «Готике» изображена по-настоящему зловеще.

Этот товарищ обещает проводить главного героя к начальству. Если пойти без проводника, то начальство собственноручно главного героя придушит.

Несмотря на всю мрачность, «Готика» умеет показать особую суровую красоту.

МАЛ, ДА УДАЛ

Поскольку мир игры был, в общем, довольно маленьким, создателям пришлось затянуть сценарные гайки максимально туго, но и это у них вышло так, что не возникает мерзкого ощущения, будто игру утрамбовывали гидропрессом: нити сюжетных событий сплетены тесно, но органично. Похожая картина была в первой главе «Ведьмака», когда в маленькой деревне за несколько часов игры произошло столько всего, что хватило бы на отдельную RPG средней руки.

Тут уже личное: до «Готики» ни одна ролевая игра не производила на меня похожего впечатления продукта, использующего близкие к литературе приемы. Да, была шедевральная Planescape: Torment, но там все события спирально и довольно предсказуемо восходили от внутренних конфликтов к проблемам вселенского масштаба, а в «Готике» детективная интрига сохранялась до самого финала.

ЗА БАЗАР ОТВЕЧАЕШЬ?

Вместе с noname-героем и перекрещенным сюжетом эта игра принесла в жанр еще одну важную вещь: отсутствие классической системы разговоров с окружающими – когда в диалоге нужно выбирать полные заготовленные фразы. Вместо этого шаблона Piranha Bytes создала куда более живую и интересную модель общения: выбираешь одну ключевую фразу, и герои начинают общаться сами по себе, до тех пор, пока не придут к моменту, когда нужно выбрать следующий лексический поворот.

Это сделало взаимодействие с персонажами менее натянутым и, безусловно, более живым: гораздо интереснее не плеваться кусками текста, а задавать общий тон беседы – примерно так же, как это было позже реализовано в Mass Effect.

ГНИЛОЕ ПОТОМСТВО

Обидно, но готическая RPG не получила достойного развития в следующих играх сериала: разработчики решили расширять игровой мир, возродив в «Готике 2» героя первой части, хотя по-хорошему этого делать не стоило. Лучшим решением, кажется, было бы вообще оставить «Готику» в покое: игра собрала аудиторию, прессу, и хватит. Именно поэтому в продаже до сих пор нет (и вряд ли когда-нибудь появится) второй части той же Torment: есть истории настолько целостные, что любые попытки их развития так или иначе будут выглядеть высосанными из пальца.

В итоге разработчикам так и не удалось придать интересной вселенной культовый статус, более того – блестящее дебютное творение оказалось погребенным под горкой необязательных, проходных проектов: даже относительно свежая Risen не идет ни в какое сравнение с оригинальным винтажным приключением, лишний раз демонстрируя всем, что все игровые сериалы с годами развиваются, а этот, как и десять лет назад, – ползает все в тех же штанишках.

Поэтому к черту все эти сиквелы и Risen иже с ними: есть только одна правильная «Готика» – первая. Не поленитесь откопать ее из-под завалов неудачных продолжений – она того стоит. ■

ИГРАЙ @ УБИВАЙ

От готического информбюро: «в Туапсе сотрудники правоохранительных органов задержали 14-летнего Ярослава Мельниченко, который убил своего отца из-за того, что у него отобрали клавиатуру компьютера и он не смог играть в свою любимую игру – «Готика».

Подросток, буквально грезивший игрой, нанес спящему отцу шесть ударов кувалдой по голове, затем позвал мать и под страхом смерти заставил ее вернуть отобранную клавиатуру. А после спокойно пошел играть.

«После убийства я стал главным в семье», – заявил подросток на допросе. По словам соседей, у Ярослава почти не было друзей, все свободное время он проводил за компьютером, играя в свои любимые игры – «Готика» и «Сталкер».

За убийство родного отца 14-летнему подростку грозит до 10 лет лишения свободы».

Мое мнение: во всем виноват «Сталкер»!

BeneP34 for Journal-plaza.net

ПИРАНЬЯ УТОНУЛА

PIRANHA BYTES NO MORE

Говорят, что орленок, упавший с утеса, обязательно взлетит, и секунды падения, прерванного инстинктом самосохранения, будут самым ярким впечатлением всей его жизни. Волчонку, напротив, суждено разбиться. Компания Piranha Bytes, которой уже не существует, вышла на утес орлом. Падала тоже орлом. А когда пришло время взмахнуть крыльями и взлететь, оказалось, что она – волчонок. Се, что называется, ля ви.

'COZ SHE GOT NO TEETH

Кусачая рыбоконтора Piranha Bytes была основана в 1997 году Томом Путцки (Tom Putzki), Алексом Брюггеманом (Alex Bruggeman), Штефаном Ноулем (Stefan Nyul) и Михаэлем Хоуге (Michael Hoge); на счету этих людей – четыре игры, одна из которых была восхождением на упомянутый утес, две – падением с него и одна, последняя, – неудачным приземлением на бескомпромиссно твердую почву.

Парни довольно резко взяли быка за рога: в истории компании не было shareware-дебютов, как у звезд предыдущего номера вашего любимого журнала, – просто сели, выпили темного пива и к 2001 году сделали «Готику».

ДЕНЬ ЗАДАЛСЯ

Вы верите в приметы? Ну ладно, хотя бы в знаки? Я тут не просто так интересуюсь: в 2002 году материнская компания «пираний» Phenomedia AG была объявлена банкротом, и разработчики были вынуждены выкупать у разорившихся инвесторов собственное имя и права на проекты. Казалось бы: парни, окститесь! Это знак: не надо больше «Готики»! Но нет: успех дебютной игры, видимо, настолько сильно вскружил немцам головы, что они незамедлительно решили взяться за продолжение приключенческой саги, превратив точку, поставленную в финале первой игры, в натянутое многоточие.

Кай Розенкранц, композитор Piranha Bytes.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ

Спустя два года после выхода оригинальной «Готики» в магазинах появляется вторая часть приключенческой саги, на этот раз – с большой картой, модным открытым миром и рядом значительных нововведений, но... Увы, игра появилась чуть позже Morrowind, от которой серьезно отставала как в техническом, так и в концептуальном смысле: после бессонных ночей в полях и лесах Ввандерфелла мало кому хотелось возвращаться в сырой, мрачный мир «Готики», особенно принимая во внимание тот факт, что в те времена технология двигалась к сегодняшним стандартам семимильными шагами, и игра, выпущенная в 2001 году, визуально сильно проигрывала проекту, вышедшему в 2002-м.

Morrowind подарила игрокам красивейшие рассветы, горные реки, кланы вампиров и город Вивек, а «Готика 2» все еще щеголяла кособокими домами, водоемами без шейдеров и кривоватой анимацией.

ФИРМЕННЫЙ ПОЧЕРК

Плюс ко всему, со второй частью в сериал пришли баги. Причем не просто «баги», а «баги, баги, баги»... Без ряда заплаток играть в «Готику 2» было крайне неприятно, а местами – просто невозможно: к примеру, выполнив квест, игрок обращал внимание на то, что в дневни-

Готический инструментарий.

BeneP34 for Journal-plaza.net

Орки были самыми опасными противниками в первой части, самыми популярными – во второй, а в третьей уже принимались как данность.

Несмотря на то, что главный герой уже разряжен в модную броню и вооружен огромным топором, с ящерицами по-прежнему нужно быть осторожным.

Маска Спящего, фирменный логотип сериала Gothic.

ке этот самый квест не отметился закрытым, оставаясь таким образом активным и для искусственного интеллекта. И хоть гопака пляши вокруг персонажа, которому этот квест надо сдать, – говорят, что задание не выполнено.

Возникало ощущение, будто разработчики очень небрежно склеивали свою вторую игру, в результате чего она очень заметно трещала по швам.

С тех пор, в общем, в играх от Piranha Bytes мало что изменилось: и «Готика 3», и Risen страдают одинаковыми недугами, вызванными, видимо, тем, что создатели банально пожалели денег на плотное тестирование своей продукции, либо же их торопил издатель.

На последнего, правда, особо грешить не стоит: без повода пинать разработчиков никто не будет, а вот если ты год сидишь в баре, попивая вкусное швабское пиво, вместо того чтобы заниматься делом, становится понятно и почему игра задерживается, и куда делись зарплаты тестеров.

Я УСТАЛ, Я УХОЖУ

После выхода «Готики 3» для разработчиков настало темное время, причем покрупному: JoWood, занимавшаяся изданием игр Piranha на протяжении всей истории готического сериала, устала от бесконечных споров, снижающегося качества продукта и, как следствие, падающих продаж. К тому же между разработчиками и издателями возник некий спор насчет продолжения сериала, и, по итогам разрыва контракта между компаниями, Piranha Bytes оказалась у разбитого корыта: все права на товарный знак Gothic и на разработку дополнений и следующих игр перешли к JoWood, и сейчас эта контора на пару с Spellbound вовсю работает над Arcania: A Gothic Tale.

ХОЖДЕНИЕ ПО КРУГУ

Оставшись фактически ни с чем, Piranha Bytes заключила договор с Deep Silver и взялась за создание своей интерпретации сказочного мира, упущенного из рук: Risen, по заявлениям в СМИ, должна была стать громким ответом на действия JoWood: мол, мы все сделаем круто, а вы нет, мы еще всем покажем! Увы, показать удалось лишь то, что Piranha Bytes до сих пор топчется на одном и том же месте: будто бы качество самой первой и самой лучшей игры их не устраивает, и они все никак не могут угомониться, переделывая и переделывая, и еще раз переделывая песню, написанную десять лет назад.

NO MORE GOTHIC

Это горькая правда, которую нужно принять: сдвинуться с мертвой точки у Piranha получится только в том случае, если они прекратят барахтаться в готик-лягушатнике и начнут делать что-то новое, оторвавшись от уже растерзанного сеттинга, штампованных квестов типа «собери пять картофелин» и безумного самоцитирования в целом.

Мы благодарны им за одну-единственную игру. Не надо больше «Готики», сделайте уже что-нибудь новое.

НЕТ ТАКОГО ИМЕНИ

В истории Piranha Bytes есть один важный момент: фактически, компания с таким названием сделала только одну игру – Gothic, а остальные части сериала создавала контора с названием Pluto 13. Дело в том, что в связи с упомянутым банкротством материнской компании Phenomedia сотрудникам Piranha пришлось самостоятельно приобрести контрольный пакет акций компании – то есть, в какой-то степени купить самих себя. Юридическое лицо Piranha Bytes при этом оказалось ликвидировано, и было создано новое – Pluto 13, которое купило лишь право использования бренда «Piranha Bytes». Я понимаю, что все это довольно условная метафизика, но задумайтесь: Piranha Bytes создала Gothic, после чего превратилась в компанию-фантом, которой, по сути, не существует. Да и Gothic, в общем-то, после первой части, считайте, не было.

Beta-P34 for Journal-plaza.net

ГОЛЛИВУД ИЩЕТ СЮЖЕТЫ

5 ЛЕТ НАЗАД

Голливудские сценаристы поиспсались, и, подобно Петросяну, начали озираться в поисках хороших шуток... то есть, сюжетов. Игровая индустрия с радостью помогла с материалом. Летом 2005 года прошел слушок, что Сара Мишель Геллар (Sarah Michelle Gellar), знакомая нам по сериалу «Баффи», исполнит роль Алисы в экранизации American McGee's Alice. Увы, позже Universal Pictures отказалась от проекта.

Лысый нянька Вин Дизель (Vin Diesel) вызвался исполнить роль 47-го, безжалостного убийцы со штрих-кодом на затылке. Права на экранизацию серии Hitman от датской студии IO Interactive купила кинокомпания 20th Century Fox. Но, как оказалось услуги Дизеля стоят дорого, и продюсеры променяли его на другого актера – Тимоти Олифанта (Timothy Oliphant).

В июне же «Фокс» дала «зеленый свет» экранизации экшна Max Payne. ■

Роль Макса Пейна досталась Марку Уолбергу.

BOHEMIA ПОССОРИЛАСЬ С CODEMASTERS

Чешская студия Bohemia Interactive призналась в потере прав на бренд Operation Flashpoint. Слухи расцвели мухоморами, когда неожиданно исчез сайт Operation Flashpoint 2, а Bohemia Interactive анонсировала сразу две игры, причем обе без издателя. Стало ясно: между чешской компанией и английским издательством Codemasters пробежала черная кошка.

В открытом письме Bohemia Interactive к фэнам лучшего военного шутера Operation Flashpoint сказано: «бренд Operation Flashpoint является интеллектуальной собственностью Codemasters. Мы не можем использовать это название или контролировать его использование. Впрочем, мы по-прежнему делаем комплексные, реалистичные игры с огромными открытыми пространствами». Фэнам велели ждать релиза шутера Armed Assault, который назывался Operation Flashpoint 2 до размолвки с Codemasters. ■

Armed Assault не сумела повторить успех Operation Flashpoint.

НЬЮ-ЙОРК ПРОТИВ 25 TO LIFE

Американские политиканы, заботящиеся о духовном здравии нации, отыскали нового «мальчика для битья» – экшн 25 to Life. Британская студия Avalanche Software черпала вдохновение в Grand Theft Auto, так что легко представить геймплей. В 25 to Life можно встать как на сторону копов, так и на сторону банд.

Поскольку действие игры разворачивается в Нью-Йорке, сенатор от штата Чарльз Шумер (Charles Schumer) потребовал запретить 25 to Life. Он, дескать, не может спокойно взирать на то, как маленькие дети, вместо того чтобы учиться читать, убивают полицейских и используют гражданских в качестве живых щитов. Шумер обратился к компаниям Sony и Microsoft с требованием порвать все отношения с издателем игры Eidos Interactive.

К истерии присоединилось телевидение. Однако 25 to Life оказалась настолько плохой игрой, что в нее и без усилий поборников морали никто не захотел играть. ■

10 ЛЕТ НАЗАД

MICROSOFT ПОКУПАЕТ

19 июня 2000 года корпорация Microsoft объявила, что покупает чикагскую студию Bungie. Поводом для покупки стал фантастический шутер Halo, который «мелкомягкие» выбрали в качестве флагмана новой консоли – Xbox. Впрочем, тогда боссы Microsoft уверяли всех, что разработчики из Bungie сами определят, на каких платформах выпускать Halo. Ага, как же! Поскольку около 20% акций Bungie принадлежали издательству Take-Two Interactive, студию пришлось «выкупать». Компания получила права на RTS-серию Myth и экшн Oni, а также солидную денежную компенсацию. ■

Вот уже 10 лет Bungie делает только Halo.

DOOM НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Студия id Software анонсировала разработку следующей игры во вселенной Doom – на новом, революционном движке. Проект, позже получивший название Doom 3, должен был перезапустить культовую FPS-серию. Самое любопытное, что руководство id Software выступило против этой игры: мол, не лучше ли создать что-нибудь пооригинальнее? Но команда во главе с программистом Джоном Кармаком (John Carmack) взбунтовалась: мы либо делаем Doom, либо увольняйте нас. Кое-кого, кстати, действительно уволили во время бучи, но, в конце концов, проект получил добро. Игра добралась до прилавков магазинов в августе 2004 года. ■

Doom 3 спровоцировала скандал в id.

BeneP34 for Journal-Plaza.net

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. С вами Иван Гусев, сотрудник тайной полиции Blizzard Entertainment. Помните, мы следим за вами! Если критикуешь World of Warcraft, тебя всегда будут обыгрывать в онлайновых схватках StarCraft II, а твой персонаж в Diablo III будет зарабатывать меньше опыта, чем прочие. И наоборот, лояльные геймеры получат в подарок питомца-подлизу, а на Battle.net их станут встречать аплодисментами и полонезом Огинского. И не пробуйте откупиться от тайной полиции Blizzard Entertainment! Впрочем, перейдем к разбору почты. Хочу предупредить: тех, кто в ближайшие несколько дней не напишет письмо в Правильный, будут преследовать неудачи во всех играх Blizzard – сами понимаете почему. Оглянись, у тебя за спиной сотрудник тайной полиции! А, попался, трусишка!

КАК ЖИТЬ, КОГДА ОБВОРОВАЛИ В LINEAGE 2, И КУДА ПОДАТЬСЯ ЧИТЕРУ ПОСЛЕ БАНА?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте уважаемый Иван Гусев и редакция Правильного! Играя в Mass Effect 2, я нашел довольно интересную систему в галактике. В этой системе мною было обнаружено много планет, названия которым мог дать только настоящий патриот России. Например, Волков, Добровольский, Комаров, Пацаев. Либо это случайность (потому как уже не хватало воображения на названия планет), либо BioWare неравнодушно к русскому языку. На планете Пацаев наш соотечественник с помощью своего корабля вырезал надпись «Здесь ничего нет». И теперь межгалактические туристы летают туда, чтобы взглянуть на произведение искусства. Если вы заинтересовались, то вот координаты: Центр Аида, система Память. Удачных исследований!
Ваш читатель Роман Карплюк.

Дело вовсе не в любви к русскому языку. Планеты Komarov, Dobrovolski, Volkov и Patsayev названы в честь советских космонавтов. Космос никогда не был безопасным местом, и каждый полет мог стать роковым. Владимир Комаров погиб 24 апреля 1967 года – во время спуска на Землю не вышел основной парашют спускаемого аппарата, и на большой скорости космический корабль врезался в землю. Георгий Добровольский, Владислав Волков и Виктор Пацаев погибли 30 июня 1971 года при возвращении с первой орбитальной станции «Салют-1» из-за разгерметизации спускаемого аппарата космического корабля «Союз-11».
Как видишь, Рома, неспроста в звездной системе Hades Nexus расположен звездный кластер Pamyat. Сценаристы BioWare не только сочиняют историю будущего, но и помнят дела прошлых лет. За это им великая благодарность.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

BeMeP34 for Torrents.net

Приветствую, редакция Правильного.
В одном из ваших номеров обсуждалась тема недобросовестных админов, хотелось бы тоже поделиться соображениями по этому поводу. Я уже год играю в «Рагнарок Онлайн». Все это время я наблюдаю, как катится в пропасть официальный сервер любимой мною игры. Персонажей знакомых взламывают, крадут с них деньги и вещи, крадут самих персонажей, администрация по этому поводу ничего не предпринимает. Зато есть куча сайтов, где продают персонажей, шмот и игровую валюту за реальные деньги. Заявки можно даже и не отправлять – они просто будут висеть со статусом «в очереди». Сделали платным вход в игру – якобы для защиты от ботов. Ботов меньше не стало, зато новые люди в игру не приходят. Сервер нещадно лагает, очень много багов – регулярно в городах пропадают скиллы с панелей, не работают порталы. Теперь появился новый «прикол» – баны по IP. Никого не волнует, что в некоторых городах провайдер дает один IP на всех своих пользователей. Один ботил, забанили всех. Заявки о несправедливости решения не рассматриваются.
При этом у админов есть своя гильдия в игре, они сами играют. У нас из гильдии один человек убил админа на PvP-арене, и его тут же забанили. Приплели какие только можно статьи. На войны гильдий идти против гильдии админов никто не решается. Победишь их, а вдруг забанят всю гильдию?
От всего этого грустно. Очень понимаю людей, которые уходят на пиратские сервера. Да и как не уйти, если на «пиратках» все лучше и честнее! Можно конечно журить: «Вот, пиратки – это плохо». Но скажите это несправедливо забаненным и послушайте их.

Вот с такой «жальной песней»,
с уважением к вам, Анюта.

Читаешь подобные письма и думаешь: даже в виртуальной жизни нет спасения от коррупции и равнодушия к чужим бедам. Я не стану комментировать конкретную ситуацию – сам в «РО» не играю, ситуацией не владею. Отвечу применительно ко всем MMORPG. В компании, решившей издавать и поддерживать онлайновую ролевку в России, должны понимать: они берут на себя огромную ответственность. За виртуальными историями стоят реальные люди. И они хотят чувствовать себя защищенными. Они хотят понимать, что их мнение важно. Иначе зачем платить деньги за игру? Один паршивый админ способен изменить отношение к MMORPG десятков, а то и сотен людей – в негативную сторону. В каждой компании должна быть своя служба внутренней безопасности, отлавливающая самодуров и коррупционеров. Поверьте, это очень важно.

Уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». Мне 15 лет. Я очень люблю ваш журнал и постоянно его читаю, но мне хочется поведать вам о проблеме. В вашем журнале мне нравится в основном все, но я не всегда с вами согласен, когда вы объявляете тему номера. Конечно, я с вами не думал спорить, когда вы объявляли темой номера такие великие игры, как StarCraft 2: Wings of Liberty, «Dragon Age: Начало», Battlefield: Bad Company 2. А вот когда темой номера становятся игры вроде Bionic Commando, Star Wars: The Force Unleashed, Point Blank, во мне прям злоба просыпается. В них ведь даже сюжета нормального нет! Мне кажется, что игры типа Assassin's Creed 2, Mass Effect 2, Napoleon: Total War достойны обложки гораздо больше, чем некоторые другие. Прошу, прислушайтесь к этому. Заранее спасибо.

С уважением, Владимир

Иногда мне кажется, что читатели слишком серьезно относятся к Правильному. Помилуйте, мы всего лишь журнал о компьютерных играх с полезной, интересной и веселой информацией. Не надо сердиться, если на обложку попала «не та» игра. Думаете, «на ковер» пускают только достойнейших из достойнейших? Вовсе нет. Учитывается множество факторов: родословная проекта, эксклюзивность информации, опубликованной в журнале, наличие хорошего арта (крайне важно!), ажиотаж вокруг игры и прочая, прочая. В редакции порой разворачиваются целые баталии вокруг претендентов на обложку – каждый лоббирует интересы своего «ставленника». В качестве оружия мы используем кремовые пирожные. Побеждает тот, кто окажется чище других после 15-минутной схватки.

Привет, редакции «РС ИГР». Читаю вас давно, со второго номера. Приятно наблюдать за изменениями в журнале. Он стал более взрослый, строгий, но в то же время не потерял своего обаяния и веселья.
Так о чем я... Попалась мне на глаза недавно игра Bully – подумал и купил. Добрался до дома, включил... посмотрел на графику, и что-то взгрустнулось. Тут друг еще как раз зашел, состроил гримасу из разряда «О боже, что это?» В общем, отложил игру на денек, а потом под настроение решил все же сесть поиграть. Понадеялся: «А вдруг!» Графика... Ха, о ней я забыл через пять минут. Когда я оторвал взгляд от монитора, я обнаружил, что уже утро и светает. Следующей ночью я предпринял решающий рывок, и игра была пройдена. Стало немного грустно, что все закончилось. Чувство было, как будто прочитал хорошую книгу. Игра на меня произвела огромное впечатление. Честно, даже сам не знаю, почему. И графика вроде старая, и огрехи есть. Но на все это не обращаешь внимания. Bully – игра, в которую действительно приятно играть. И еще очень понравилась музыка, правильно задающая тон происходящему.
К чему я все это? Даже и сам не знаю. Думаю, игра, которая позволяет прожить целую жизнь, достойна похвал. За сим откланиваюсь, желаю вам процветания, роста тиража и соответственно роста зарплаты сотрудников.

С уважением МБ.

В свое время в Интернете появилась петиция, в которой родители просили президента компании Take-Two Interactive не выпускать игру Bully. Автор обращения – женщина, чья дочь покончила жизнь самоубийством, не вынеся издевательств гопников из класса. «Либо вы откажетесь издавать Bully, либо я приложу все усилия для того, чтобы воспрепятствовать ее выходу, – пригрозил Take-Two Interactive флоридский юрист Джек Томпсон. – Убийства в школе Колумбайн изменили Америку, а вы собираетесь выпустить игру, прославляющую то, что сделали малолетние преступники Клеболд и Харрис. Вы что, придурки?»
К счастью, в Rockstar Games уже привыкли к нападкам и не испугались. Bully вышла, и наш читатель МБ получил любимую игру. Чем не хэппи-энд?
Кстати, пара слов по поводу возраста. Хорошие книги не теряют актуальности спустя века. Хорошие игры интересны и через... хм-м... несколько лет после релиза. Игровая индустрия еще совсем юна, но, вполне возможно, и в XXII веке люди будут знать, что такое Prince of Persia, Tomb Raider и, быть может, Bully.

Приветствую. Я подумал, что это будет интересно геймерам. У вас в журнале была опубликована статья про игру Point Blank. Эту игру я скачал в конце сентября. Все было отлично, реально было не оторваться, но, к сожалению, после обновления в феврале почти у всех были читы. Например, wallhack. Кто не знает – этот чит позволяет видеть врагов через стены. Некто, не стесняясь, продавал их прямо через чат. Я согласился. Это было в конце февраля, но у меня ноутбук и у меня нет клавиши, нужной, чтобы активировать чит. Но все равно я ку-

Beer34 for DLA Piper Plaza.net

пил клавиатуру с нужными кнопками. Поиграл всего два часа. Меня все равно убивали, потому что, как я уже говорил, почти у всех были читы. А убивали меня из-за того, что у меня оружие было хреновое. На следующей неделе я зашел посмотреть обновление, а мне пишут, что оба моих аккаунта заблокированы, и предлагают обратиться в службу поддержки Point Blank. У меня на этих двух персонажах было по 200 рублей! То есть всего 400!

Иван Шеховцев, Санкт-Петербург

Мне никогда не понять читеров. Зачем вы портите удовольствие себе и другим? Ладно, если бы на кону стоял миллион долларов, или вам за каждую победу выдавали по чупа-чупсу. Но ведь награды в играх весьма условны.

Мне жаль китайских и индийских «фермеров», которые по 18 часов в день зарабатывают виртуальное золото, чтобы хозяин «фермы» мог потом обменять киберваюту на реальные деньги. Люди сидят в тесных, душных помещениях и занимаются бессмысленным делом. Наверное, пьют с тоски. И им, должно быть, не везет с красивыми девушками. Но ты-то, Ваня, не бедный индус! У тебя нет на попечении семерых сестер, которых никто не берет замуж. Зачем купил wallhack? И не надо оправдываться, мол, у всех есть, вот и я взял. Во-первых, не у всех. Во-вторых, если тебе кажется, что в игре не все честно, либо жалуйся, либо беги прочь. Альтернатив полно. Но ты сделал худший выбор – стал читером сам.

Очень важно не забывать, зачем мы играем. Вовсе не ради 74 места в таблице результатов. Мы играем, потому что играть весело. Поэтому, милые геймеры, трижды подумайте, прежде чем откликнуться на сообщение жулика, продающего читы. Игра – как девушка мечты: она не терпит неискренности в отношениях. Начнешь обманывать – останешься ни с чем.

Уважаемая редакция! Пишу вам, потому что наболело и завелось несколько вопросов. Раньше я вам не писал – не было Интернета, да и читать стал не так уж давно – с сентября 2008-го.
1. Известно ли что-нибудь об Age of Empires 4? Говорят, что права на серию продали кому-то, а она мне очень нравится.
2. Зачем из журнала убрали наклейки? Я их себе на шкаф приклеивал, а вдруг их не стало.
3. Почему в журнале 3 диска? Да, стало больше информации, но теперь журнал не всем по карману. Да и не везде он стоит 280 рублей – для того, чтобы купить его по нормальной цене, надо побегать-поискать. Из-за этого я уже 3 номера пропустил!

С уважением, Андрей Вощенников

Привет, Андрей. Рад, что ты, наконец, написал – мы давно этого ждали. С удовольствием отвечаем на интересующие тебя вопросы.
1. Трудно сказать что-либо конкретное о судьбе Age of Empires. Права на серию по-прежнему принадлежат Microsoft. Однако пару лет назад корпорация распустила студию Ensemble, разработавшую все три части AoE. В Microsoft, конечно, обмолвились, что ликвидация Ensemble не означает смерть серии Age of Empires, однако четвертая часть – вовсе не первоочередной проект. Сдается мне, Age of Empires IV анонсируют лет через пять под слоганом «Возвращение легенды». И будут игру делать болгары, а то и русские, под присмотром кого-нибудь из оригинальной команды AoE. Наступит новая эпоха в развитии серии. Светлая или темная – никто не знает.
2. Наклейки из журнала убрали после получения многочисленных жалоб уборщиц. Им надоело соскребать героев игр со стен лифтов, столов и окон.
3. Да, журнал недешев, и спасибо, что продолжаешь его покупать. Создание качественного продукта требует немалых средств, и ты ежемесячно делаешь свой вклад. Низкий тебе поклон, Андрей Вощенников. Игорь, Толя, Володя, ну что вы стоите столбом – кланяйтесь!

Снова здравствуйте, уважаемая редакция Правильного и, конечно, Иван Гусев! Наконец-то смог найти время написать вам. Как всегда, журнал на высоте, огромное спасибо, кстати, за «Ретро» про дампиршу Рейн.
Несмотря на такое хорошее начало, напишу я вам о грустном. В февральские праздники у меня случилось не самое приятное событие: мой аккаунт в Lineage II был взломан каким-то очень нехорошим человеком. Все мои вещи были проданы или удалены. Хорошо хоть персонажей не удалили. Теперь я камаэль-арбалетчик 74 уровня, без оружия и доспехов. Я думаю, те, кто играет в онлайн-игры, понимают, каково это – на таком уровне оказаться голым, потерять все то, что наживал непосильным трудом, тратя бесценное время. Писал геймастерам, но они не торопятся – прошло уже почти 2 месяца. Не знаю, что делать, зарабатываемых денег еле-еле хватило на китайский шмот. Качаться заново нет ни сил, ни времени. Заводить деньги с реала не рискую, боюсь попасть в зависимость, на премиум-подписку и то как от сердца отрывал. Раньше проблем не было: зашел на часик-другой выполнил квест, потусовался с друзьями, на арене набил экспы и вышел довольный. А теперь… Мне 21 год – сами понимаете: университет, работа, да и личную жизнь налаживать надо, но и про Линейку забывать не хочется. Как дальше жить?
P.S. Если вдруг у кого из редакции завалялся лишний Маджестик лайт или 1кк адены, подарите бедной Vilgelmina, сервер Эстус. Буду рад принять любую помощь.

С уважением ваш постоянный читатель, Павел Меженный.

Дорогие читатели, у нас ЧП. Павлика Меженного обворовали. Надо помочь всем миром, как в старину на Руси. Вместе оденем и обуем камаэля 74 уровня, пока не замерзла, бедняжка! С миру по нитке – Вильгельмине на плащик.

Кстати, заметьте: между виртуальным и реальным ограблением много общего. Человека лишили ценностей – того, что он собирал не один месяц. После такого нередки депрессии. Вот и Меженный задается вопросом: «Как дальше жить?» Как-как… Взвесить все за и против, и либо снова пахать на благо издательства NCsoft, адским трудом зарабатывая себе на приличные одежку и оружие, либо плюнуть на все и сделать перерыв. Если и спустя пару месяцев тебе будет казаться, что без Lineage II жизнь не мила, тогда и вернешься в игру.

Здравствуйте, уважаемый журнал «РС ИГРЫ».
Я ваш преданный читатель. Я бы хотел с вами сотрудничать и, к примеру, создать новую рубрику в журнале на 2-3 страницы. Рубрика понравится большинству читателей. Есть уже кое-какие наброски. Я отлично разбираюсь в игровой индустрии и в играх вообще. Был на «Игромире». Пишу рецензии и превью. Граммотность прилагается (в последнем предложении сохранена орфография автора. – ИГ). Можно ли с вами сотрудничать?

Николай Иванов

Николай, «РС ИГРЫ» – это не тайная секта. Мы всегда рады новым людям в редакции и замечательным идеям. В журнале приведены адреса, по которым можно связаться с редакцией. Однако хочу тебя предупредить: к появлению в Правильном новых рубрик мы относимся крайне серьезно, и ты должен располагать действительно стоящей идеей, чтобы ее все одобрили. Может, стоит начать сотрудничество с малого: превью, рецензий и так далее?

Привет!
В экранизации любой игры есть несколько подходов. Можно снимать по принципу «как есть», что, несомненно, приведет к

тому, что в итоге фильм окажется скучным, затянутым и зрителю попросту не интересным. Если, конечно, первоисточник не обладал удивительной кинематографичностью и не выглядел как оживший сценарий к фильму.

Можно оставить лишь общую идею и увести повествование совсем в другую сторону, но этому явно не будут рады поклонники оригинала. Особенно расстраивает, когда, убирая удачные наработки и мотивируя это тем, что нельзя переносить в кино «как есть», авторы экранизации не способны дать равноценную замену.

Наконец, можно глупо и бездумно использовать наработки первоисточника, при этом их извращая. Получится куда хуже, чем было.

Все существующие на данный момент экранизации игр являют собой пример использования второго и третьего подходов. Отвергая созданное разработчиками игр, создатели фильмов не способны дать равнозначную замену, либо же бестолково используют показанное в игре. Так было и с Silent Hill, и с Max Payne, и даже с «Супербратьями Марио». Однако апофеозом такого подхода стала киносерия Resident Evil, четвертая часть которой, судя по имеющимся сведениям, продолжит печальную традицию.

Отдельно хотелось бы упомянуть грядущий фильм Prince of Persia. Эта экранизация может стать исключением. Как-никак, маститый продюсер присматривает, и мастера по спецэффектам работают вовсю. Но это, повторюсь, исключение.

В целом же ситуация с экранизациями игр остается очень и очень печальной. Пытаясь сыграть на громком бренде, киношники забывают о важных вещах:

1. Более-менее точном следовании первоисточнику;

2. Заботе об интересе зрителей обычных, с оригиналом знакомых лишь поверхностно, или же незнакомых вовсе;

3. Грамотном переносе всех удачных наработок игры на кинопленку, без уничтожения всего на корню, мотивируя это тем, что «то игра, а это кино».

Прекрасно понимая, что все продюсеры и киностудии дрожат над своими «кошельками» и готовы извратить, что угодно и как угодно, лишь бы получить прибыль, имею право заявить: на данный момент не существует ни одной настоящей экранизации игры, кроме…

Кроме Mortal Kombat. Первую часть можно считать настоящей экранизацией. Даже с учетом того, с каким бессюжетным материалом пришлось работать авторам киноленты, они выдали качественный продукт, четко следующий канону и интересный даже не-геймерам. Скорее всего, у разработчиков были «в кармане» сценарные задумки, которые в силу различных причин не удалось реализовать в самой игре. Ими-то они и поделились с авторами фильма.

С уважением (глубоким),
Crashlord.

Вот что я скажу: все верно и не верно абсолютно все. Бывают фильмы плохие, а бывают хорошие и, в принципе, не важно, на основе чего они созданы. Джерри Брукхаймер, который грозится поразить нас «Принцем Персии», ухитрился создать блокбастер по мотивам аттракциона в «Диснейленде». Речь о «Пиратах Карибского моря». Вряд ли кто-нибудь из зрителей думал так: «Я прокатился на этом аттракционе, и мне понравилось. Наверное, и фильм клевый». Нет, они просто хотели посмотреть веселое кино о пиратах. Поэтому глупо надеяться, что если ты с удовольствием прошел игру три раза, то и экранизация не подкачает. Фильм – совсем другой продукт. Мне, например, понравилась первая «Обитель зла» и «Командир эскадрильи» по мотивам Wing Commander, а вот «Смертельная битва» как-то не очень…

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Доброго времени суток, редакция Правильного журнала. Очень интересно узнать, возможно ли в будущем восстановление дополнения к журналу в виде наклеек? Очень уж любил их коллекционировать.

Отвечает редакция

В будущем – возможно. Вопрос в другом – насколько далекое это будущее. Мы же наклейки не со зла убрали, а из необходимости. Как появится возможность вернуть – сразу вернем. К сожалению, пока эта возможность как-то не просматривается.

На http://shop.glc.ru увидел такую штуку: «РС ИГРЫ Flash-версия». Цена: всего 500 рублей за подписку на 12 номеров! Подробностей нигде не нашел, где, как и каким образом все это можно будет читать. А также интересуют даты появления номеров. Я так полагаю, выходят они раньше, чем в бумажном виде? В общем, осветите подробнее эту тему.

Еще вопрос: возможна ли удаленная покупка отдельных видео (например, САП) с диска «РС ИГР» до выхода в продажу?

Отвечает редакция

Эта функция пока не работает. Скажу честно: мы регулярно на собраниях обсуждаем цифровое распространение журнала или каких-то его частей. Всем понятно, что это хорошо и нужно. Но это не так просто реализовать. Есть масса проблем, начиная с защиты от копирования и заканчивая электронными платежами (с этим в нашей стране особенно плохо). Поэтому идея пока остается идеей.

Здравствуй, любимый журнал и редакция, вопрос у меня такой: ходит много слухов о портировании на персоналку Fable 2 и 3. Скажите, пожалуйста, как вы думаете, выйдет ли хоть одна часть на нашей любимой платформе?

Отвечает редакция

У Fable 2 шансы невелики – слишком уж много времени прошло. Впрочем, Microsoft иногда делала порты спустя не один год, и даже не два. А вот в PC-версию Fable 3 мы искренне верим. Но не ждите ее в этом году. В 2010-м Fable 3 появится только на Xbox 360. Это – политика.

BitTorrent-Plaza.net

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

А все так хорошо начиналось. В конце прошлого года никто и предположить не мог, что студия Infinity Ward окажется в центре внимания широкой публики отнюдь не по вине скандального контента Modern Warfare 2. Фактически, от студии осталось очень немного: к настоящему моменту ее уже покинули около 30 человек, которые вместе с немногочисленными оставшимися работниками судятся с издательством Activision. Предмет спора – кругленькая сумма в пределах от $75 до $125 миллионов долларов. Бывшие создатели нашумевших хитов утверждают, что примерно такие цифры издательство задолжало им в качестве бонусов за работу. Что характерно, Activision отвергает все обвинения, и, судя по всему, нас ждет долгое шоу. Запасайтесь попкорном.

К чему все это? Да к тому, что подобные скандалы и иски демонстрируют главные недостатки современной игровой индустрии – ее неуклюжесть и громоздкость. Разработка игр давно стала бизнесом, и само по себе это не плохо и не хорошо. Ужасно, когда этот бизнес превращается в конвейер. Можно понять крупнейшие издательства: конвейером проще управлять, но на выходе нас ждет очередь безликих проектов – одинаково красивых, одинаково правильных, одинаково скучных. С другой стороны, и рынок, и игроки очень чутко реагируют на любые фальшивые нотки. И даже самые консервативные издательства со временем меняют курс – им приходится рисковать, пробовать и экспериментировать. Есть предположение, что в скором времени им вообще придется конкурировать с инди-проектами. Посмотрим, что из этого выйдет.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

MOUNT & BLADE: ЭПОХА ТУРНИРОВ V1.113

Демоверсия дополнения к кавалерийской ролевой игре «Mount & Blade. История героя». На выбор шесть огромных королевств с множеством замков, городов и деревень. Выполнять квесты, громить вражеские отряды на поле боя и завоевывать себе новые титулы можно лишь по достижении 7-го уровня главного персонажа. За это время можно успеть поучаствовать в турнирах, познакомиться с боевой системой и новыми возможностями игры. Также доступен режим быстрой битвы, но, к сожалению, закрыт мультиплеер. Других функциональных ограничений нет.

SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE EPISODE 1: THE PENAL ZONE

Демоверсия первого эпизода третьего сезона игры, в котором Сэм и Макс должны обезвредить инопланетную гориллу. Действие разворачивается на космическом корабле, зависшем над одним из земных городков. Герои оказываются запертыми в камере, но мультяшных детективов этим не остановить, ведь Макс теперь обладает сверхъестественными возможностями, среди которых: телепортация, чтение мыслей и умение превращаться в различные объекты. На прохождение доступного отрезка игры уйдет около 15 минут.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

JAILBREAK: SOURCE 0.6

Идее модификации Jailbreak: Source 0.6, которую мы предлагаем на нынешнем диске, стукнуло уже больше полутора десятка лет. У каждой из команд на базе есть тюрьма, куда попадают побежденные враги. Задачей является собрать всех врагов в тюрьме, после чего их ждет заслуженное наказание. Благодаря дизайнерским изыскам Jailbreak: Source 0.6 смотрится очень свежо: в качестве воюющих сторон здесь выступают роботы и динозавры, нельзя не отметить и отличную работу дизайнеров уровней.

ANGELS FALL FIRST: PLANETSTORM BETA RC8

В нынешнем месяце главной модификацией диска стала Angels Fall First: Planetstorm Beta RC8, поистине масштабная работа, которая, ко всему прочему, отличается и оригинальностью концепции. Angels Fall First: Planetstorm – это война между двумя фракциями, которая идет в космосе (где вы можете управлять звездолетом или его орудийными башнями, ремонтировать повреждения или просто смотреть в иллюминатор на фейерверк) или на поверхности планет (где можно бегать в роли пехотинца или управлять боевой техникой).

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ВсемуР34 торрент-плаза.net

СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

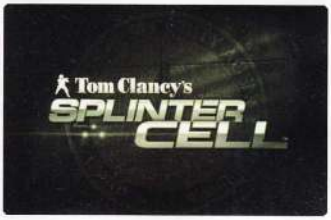
Нам остается только удивляться, что MMORPG во вселенной Star Wars до сих пор не появлялась, – идея ведь очевидная. Напомним, что игру разрабатывает студия Bioware Austin, курирует проект, разумеется, издательство Lucas Arts, а релиз должен состояться в самое ближайшее время. Фактически создателям игры уже нечего скрывать, и они выпускают tutorial'ы, которые не только знакомят нас с The Old Republic, но и делятся настоящими хинтами. В текущих дневниках разработчики рассказывают нам о системе боя в игре.

ТРЕЙЛЕР CRYSIS 2

Студия Crytek публично признала главные ошибки оригинального Crysis. Собственно, они были настолько очевидны, что называть их лишний раз, возможно, и не стоило, если бы глава студии Джеват Йерли не пообещал их исправить во второй части игры. Разработчики поделились первыми подробностями о Crysis 2 на GDC. Самое главное уже известно. Тропики сменятся полуразрушенными мегаполисами, нанокостюмы останутся, никуда не денутся и коварные враги, с которыми мы познакомились в первой части игры. На данный момент Crysis 2 выглядит очень круто – посмотрите игровой трейлер и убедитесь.

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА SPLINTER CELL

Приключения Сэма Фишера удивительны, разнообразны и увлекательны. Для их воплощения в виртуальную жизнь понадобились черновики Тома Клэнси, налоговая система Канады и волевое решение Ubisoft. Рождение спецагента-«отщепенца», хладнокровного киллера по натуре, его становление и неожиданные повороты судьбы – как разработчик, в процессе взрослела и Ubisoft Montreal. Вслед за родителями-канадцами, Фишер матерел, нагуливал жирок, становился злее, но всегда оставался собой. Мы проследим за его биографией в нашем специальном материале.



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

LEAD AND GOLD

Вынести однозначный вердикт Lead and Gold сложно. С одной стороны, все при ней: чарующий антураж Дикого Запада, веселая безбашенная пальба, аутентичный саундтрек. Игра сильна своим сеттингом, этого не отнять, и поначалу даже затягивает. Беда в том, что это исключительно сетевое развлечение, а по геймплейной механике и балансу проект явно уступает великолепной Team Fortress 2 – признанному лидеру жанра. Да и сравнивать Lead and Gold с другим мультиплеерным гигантом – суровой Bad Company 2 – нет нужды: игре явно вредит ее легкомысленность.

DISTANT WORLDS

Новозеландская студия Code Force неожиданно обратила внимание на дефицит в жанре глобальных стратегий в космическом сеттинге. Обратила, надо сказать, удачно: даже придирчивые фанаты Galactic Civilizations 2 должны остаться довольны. Здесь есть все, о чем только может мечтать хардкорный стратег: огромное количество настроек, невероятно серьезный и глубокий геймплей, отточенный баланс... Главная неожиданность – игра проходит в режиме реального времени. Хорошо это или плохо для глобальной стратегии? Об этом мы расскажем в нашем видеообзоре.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

Сэм Фишер растворялся во тьме, становился невидимым для чужих глаз – и ему позавидовал бы любой секретный агент. Быстро и бесшумно расправлялся с каждым, кто вставал у него на пути, избегал ближнего боя и тяжело переживал редкие пулевые ранения. Но теперь Сэм изменился. Он больше не обходит стороной людные места и считает дробовик лучшим средством самозащиты. Новая Splinter Cell более прямолинейная, жесткая и динамичная. Примут ли таким Фишера старые фанаты? Думаем, да.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

Взлом24 пиратский-plaza.net

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews:
Alpha Protocol
Lost Planet 2

Reviews:
Distant Worlds
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City
Lead and Gold: Быстрые и мёртвые
Left 4 Dead 2: The Passing
Love
Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone
Shatter
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Крылатые Хищники: Wings of Luftwaffe
Черное зеркало 2

Specials:
САП
История Prince of Persia vs. фильм
Дневник разработчиков World of Tanks
Дневник разработчиков Alpha Protocol
Дневник разработчиков F1 2010
Дневник разработчиков Star Wars: The Old Republic
Дневники разработчиков Lost Planet 2
Дневники разработчиков Split/Second: Velocity
Демонстрации Lord of Ultima
Введение в Mount & Blade: Warband
Аудио комментарии Monkey Island 2 Special Edition: Lechuck's Revenge

Трейлеры:
Battle of the Immortals
BioShock 2
Dead Space 2
Erebus: Travia Reborn
Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City
Martial Empires
Miner Wars
Mytheon

Демоверсии:
Mount & Blade. Эпоха турниров v1.113
Sam & Max: The Devil's Playhouse Episode 1: The Penal Zone

ДОПОЛНЕНИЯ:

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 4
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
Fallout 3
Far Cry
Far Cry 2
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
rFactor
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 3
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10:
ArmA: Armed Assault
CSLA Phase 1 v1.04
Battlefield 2
Surreal 2010 v0.1
Crysis
Living Hell: Noname Island 2 v1.2.1
Half-Life 2
Jailbreak: Source 0.6
Outpost 16 v2.0
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Dressed to Kill
rFactor
NSS 2010
Red Grand Prix 2010 1.00
Unreal Tournament 3
Angels Fall First: Planetstorm Beta RC8
Unreal Tournament 2004
TO: Crossfire 1.95

Драйверы:
ATI Catalyst 10.4 WHQL Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 10.4 WHQL Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 10.4 WHQL Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)
ForceWare 197.55 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 197.55 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 197.45 Win XP

ПАТЧИ:

Grand Theft Auto IV v1.0.5.1 RU
День победы 3 v1.4 RU
Mount & Blade. Эпоха турниров v1.113 RU
Red Faction: Guerrilla v1.02 RU
Star Wars: The Force Unleashed v1.2 RU
Stronghold 2 v1.4.1 RU
The Settlers 7: Право на трон v1.03 Интернациональный

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

Базы читов:
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.9
CheMax Rus 9.6

Чит-программы:
ArtMoney SE 7.32
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры:
Механоиды 2: Война кланов
Battlefield: Bad Company 2
Черная молния
Магия крови
Метро 2033
Nostradamus: The Last Prophecy
Painkiller: Resurrection
Rome: Total War
Silent Hill 3
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Трейнеры:
Alcatraz
Assassin's Creed II
Assassin's Creed II v1.01
Battlefield: Bad Company 2 v1.2
Battlefield: Bad Company 2 v1.4
BattleForge (обновление 24.04.2010)
BioShock 2
Cities XL v1.1
Cursed Mountain
Geometry Wars: Retro Evolved
Grand Theft Auto IV v1.0.6.0
Gratuitous Space Battles v1.3.1
Left 4 Dead 2 v2.0.1.3
Left 4 Dead 2 v2.0.1.4
Mass Effect 2 v1.01
Mount & Blade. Эпоха турниров v1.105
Mount & Blade. Эпоха турниров v1.113
Пила
Supreme Commander 2 - патч #8
The Settlers 7: Право на трон v1.03

Редакторы игр:
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight - World Builder
Disciples III: Ренессанс - Map Editor Beta 3

Shareware:
1 Penguin 100 Cases
Avernum 6
Defender of the Crown: Heroes Live Forever
Mahjongg Dimensions Deluxe
Millennium: A New Hope
Super Granny Winter Wonderland
The Adventures of Mary Ann: Lucky Pirates
The Palace Builder

СОФТ:

Свежий софт:
AnVir Task Manager 6.3.1
ClamWin Free Antivirus 0.96.0.1
Comodo Internet Security Free 4.0.141842.828
DVD-Cloner 7.20
ExploreandBurn 1.6.1
Express Burn 4.31
Opti Drive Control 1.48
PhotoFiltre 6.4.0
Ashampoo Internet Accelerator 2.11
DownTester 1.20
PingInfoView 1.25
AbiWord 2.8.3
Ashampoo Magical Security 2.2.02

BeneP34 for Journal-plaza.net

BitZipper 2010
ClickyMouse 7.4.5
C-Organizer Pro 4.0.1
Defraggler 1.18.185
Easeus Todo Backup 1.1
Folder Lock 6.4.1
FoldersReport 1.21
Foxit Reader 3.2.1.0401
GPU-Z 0.4.2
HashMyFiles 1.66
HD_Speed 1.6.1.81
MonitorInfoView 1.05
MyUninstaller 1.65
OpenedFilesView 1.46
PC Wizard 2010 1.94
RegDllView 1.40
ShellMenuView 1.12
Speccy 1.00.125 beta
WinFontsView 1.05
WinStars 2.0.79
WinUpdatesList 1.23
WinUtilities Free Disk Cleaner 4.3
1by1 1.69
CloneDVD mobile 1.7.0.0
Free Sound Recorder 8.2.1
InstalledCodec 1.15
MorphVOX Pro 4.3.5
Nexus Radio 5.0.0
Wavosaur 1.0.5.0
WinMPG Video Convert 9.1.2
DiskDigger 0.8.3.176
Recover My Files 4.5.2.729
Ashampoo Magical Optimizer 1.22
Ashampoo StartUp Tuner 2 2.00
Hard Drive Inspector 3.60
TweakVI Free 1.0 build 1125
WinUtilities Professional 9.51

Софт-стандарт:
ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.93 RU
WinZip 14.5
Internet Explorer 8.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.6.3
Opera International 10.10
CloneDVD 4.5
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.6.2750
Virtual CD 10.1.0.6
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.3 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2

Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
XP Codec Pack 2.5.1
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.6.5.1201
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.2.2
HyperSnap-DX 6.80.01
Mozilla Thunderbird 3.0.4 Rus
The Bat! Pro 4.2.23
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 7
Miranda IM 0.8.21
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1503
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.6.6
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5
Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:
Обитель зла 4: Жизнь после смерти (Resident Evil: Afterlife)
Смертники (The Expendables)
Лузеры (The Losers)
Другие парни (The Other Guys)

VOD:
TH000 vs Majic

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

Взлом24 http://hack-plaza.net

КРУГИ НА ПОЛЯХ

С СЕРГЕЕМ ДУМАКОВЫМ

МЕШОК С КОСТЯМИ

Для того чтобы понять причину главной, пожалуй, метаморфозы, случившейся с электронными играми, нужно немного абстрагироваться от того, что мы привыкли видеть каждое утро в зеркале. Кожа, натянутая на череп; длинные кости конечностей; поднимающаяся и опускающаяся грудная клетка – все это биологический материал, который человек с детства ассоциирует с собственной личностью. На самом деле личность, как известно, прячется где-то между затылком и надбровными дугами, по латыни называется cerebrum и состоит из коры больших полушарий, базальных ганглиев, таламуса и мозжечка – есть еще ствол, но непосредственно к личности эта часть головного мозга, пожалуй, отношения не имеет.

Так что когда мы говорим о себе, то имеем в виду именно этот орган центральной нервной системы, а вовсе не, например, одетые в штанины кости. Вся совокупность наших мыслей, желаний, стремлений, принципов заключена в хрупкой черепной оболочке и вынуждена общаться с миром с помощью посредников – не очень надежных и довольно несовершенных. Человеческая сущность, познающая мир, похожа на мореплавателя, впервые отправившегося исследовать морские глубины в скорлупе батискафа: вроде бы и рада побежать со всех ног, но...

Какое отношение этот грустный факт имеет к компьютерным играм? Прямое. Самая обидная особенность человеческого тела, этого «батискафа» – оно неизбежно стареет... и чем старее оно становится, тем хуже слушается своего водителя. Разумеется, стареет и сам мозг – однако нас интересует тот длительный, на самом деле, временной отрезок среднестатистического жизненного пути, в течение которого наш отчаянный мореплаватель изо всех сил жмет на рычаги, а батискаф либо плывет совсем в другую сторону, либо не плывет вовсе.

ВРЕМЯ НАЗАД

Еще недавно считалось, что скорость реакции у человека растет с рождения до (приблизительно) тридцати лет, затем постепенно начинает уменьшаться – на эту тему даже проводились серьезные исследования. Иными словами, если в игре, которая требует от соперников быстрого принятия решений, встречаются корейский подросток и американский бизнесмен под тридцать, их шансы теоретически равны (точнее, у американца их даже чуть больше). На практике, однако, все получается совсем наоборот. Почему?

Наверное, потому, что исследования – какими бы профессиональными они ни были – всегда замкнуты сами на себя. Результаты опытов с человеческой реакцией показывают лишь результаты опытов с человеческой реакцией и к реальной жизни имеют очень слабое отношение. Формально мы начинаем стареть в двадцать восемь лет – именно в этом возрасте останавливается рост организма и запускаются процессы его деградации, однако в жизни современного человека есть еще целая группа факторов, которая активно угнетает его нервную систему: стресс, нервные истощения, тяжелый умственный (иногда физический) труд, многочасовая рабочая неделя и перегруженность окружающего мира информацией – вот лишь некоторые из них. В итоге уже к десятому классу средней школы молодой человек имеет багаж знаний и умений, которые человеку его возраста еще полвека назад и не снились, а дальше работа нашего организма на износ только усиливается. Если в двенадцать лет ты садился играть бодрым, свежим, в прекрасном расположении духа – и в итоге за сорок минут проходил «Контру» на «Денди», то спустя пятнадцать лет даже первый уровень станет для тебя настоящим испытанием: ты встал в шесть утра, отработал восемь часов в офисе или на заводе, еще час по пробкам добирался домой, выкроил полчаса для игры между ужином и сном... какая там, к черту, реакция, если в голове отчеты и забитый водосток. Ты стар и озлоблен уже в двадцать семь: и вроде бы прежний азарт на месте, и вроде бы игры все так же интересны, но подводник раз за разом пытается заставить батискаф плыть, а тот лишь устало скрипит винтами.

СЛИШКОМ БЫСТРО

Тут мы, наконец, подходим к тем радикальным переменам, которые случились с компьютерными играми в последние десять лет. На своей заре игры были занятием исключительно детским (несмотря на парализованные «Понгом» и «Тетрисом» НИИ) – когда производство игр стало бизнесом, ориентирован он был именно на подростковую аудиторию. Отсюда радикальные, бескомпромиссные аркады, отсюда древний, первичный принцип «игрок реагирует на игру». Это когда «они бегут на нас», а не наоборот, это когда ты своим движением вперед не приводил в действие сложный механизм вражеского сопротивления, а останавливал его. Если в «Контре» стоять на месте, противники будут бежать на тебя бесконечно; любой скроллер с заранее прописанной траекторией движения враждебных флотилий вьет из игрока веревки. Во главе угла – скорость реакции, потому что иначе потеряется челлендж-фактор, человеку будет просто неинтересно: полностью погруженный в игру двенадцатилетний потребитель (а разве можно в двенадцать лет погрузиться в игру наполовину?), как оказалось, способен на удивительные вещи. В те веселые времена, когда о возможности «сохраниться» и «загрузиться» можно было только мечтать, разработчики еще могли позволить себе заставить игрока тратить на прохождение четыре-пять часов подряд, и в эти часы уклады-

BeMeP34 for Journal-plaza.net

РЕКВИЕМ ТАЛАМУСУ

валось и обучение базовым навыкам, и закрепление полученных умений, и абсолютный вызов возможностям игрока.

Но время шло, индустрия дорожала, целевая аудитория прибавляла в возрасте. Технологии сделали доступными сложнейшие игровые решения, которые, чтобы окупить себя, сами стоили недешево. И то, что работало с двенадцатилетними, неожиданно перестало работать с теми, кому за двадцать. Эти люди не желали изматывать себя изнурительными игровыми сессиями, они отчаянно противились тому, чтобы по нескольку раз проходить игру сначала только из-за того, что на пятом уровне есть неожиданная ловушка, которая отбирает последнюю жизнь. Эпоха игр, которые можно было пройти только с пятого раза, подходила к концу: именно в интересах этой, новой аудитории возникло принципиально иное игровое направление: игра, реагирующая на действия игрока. Успех прохождения уже не зависел от скорости реакции, такие игры запускались для того, чтобы отдохнуть и получить удовольствие. Если игры первого типа были электронным эквивалентом экстремального сноубординга, то эти представляли собой уютные шезлонги на тихом морском берегу. В них не было места неприятным сюрпризам, и если останавливался ты – останавливалась сама игра.

спокойной ночи

Эпоха игр-шезлонгов продолжается и по сей день. Измученный двадцать первым веком – со всеми его айфонами и интернетами – мозг категорически отказывается учиться чему-то новому уже после второго-третьего курса университета, его пугают испытания, отсутствие комфорта и новые порции неизведанного. Он и так вынужден принимать огромное количество решений каждый день, владея безразмерными объемами информации буквально по каждому вопросу – к чему ему дополнительная работа там, где он инстинктивно ищет отдых? Ты видишь что-то на экране, жмешь на кнопку… и мелькает мысль, что несколько лет назад за это же самое время ты бы нажал на кнопку дюжину раз. Посвящением этому невротическому состоянию является целый жанр компьютерных игр – пошаговые: огромным своим успехом серии X-COM и Heroes of Might and Magic обязаны именно новому удовольствию: ты делаешь свой ход, соперник делает свой. Пока ты недвижим – тебе ничего не угрожает. Никаких потрясений, все аккуратно и логично. Скорость реакции? Нет, не здесь.

Но есть онлайн, и вот тут происходит настоящее столкновение миров. Здесь нет ритма, нет каких-то четких установок: тут прав тот, кто быстрее… а быстрее тут тот, кто моложе. В свои неполные тридцать ты по здешним меркам пенсионер – черт возьми, для тебя даже нет разницы, какая у твоей «мышки» скорость отклика! Так что не стоит удивляться, что ты раз за разом проигрываешь ребенку в Counter-Strike или наблюдаешь, как туча зергов ровняет с землей твою базу, или кроешь последними словами читера из Bad Company 2, который как из пулемета строчит из СВД, и всякий раз – точно между глаз. С ними все нормально: им двенадцать, они полностью в игре, которая – одна из немногих сегодня – позволяет демонстрировать превосходство в скорости. Ты вновь вынужден реагировать на события, центром которых, правда, уже не являешься… и, вдобавок ко всему, у тебя был тяжелый день, по телевизору которые сутки бубнят про вулкан с непроизносимым названием, а завтра, как назло, серьезный разговор с начальником. Ты ловишь очередную пулю, жмешь на Esc и выходишь из игры: ты снова бежишь на них, но в этот раз они, похоже, победят. Твоя «Контра» осталась в пятнадцати летах позади. Подводник устало засыпает, и батискаф тихо ложится на темный холодный грунт. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Взлом P34 for journal-plaza.net

ДРУГИЕ МИРЫ

СО СВЯТОСЛАВОМ ТОРИКОМ

У НАС НОВЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Продолжаю монолог (поскольку все равно никто писем не пишет) на тему мотивации игрока в MMORPG. В прошлый раз я сетовал на то, что атмосфера игры (визуальные впечатления, погружение в историю, причастность к происходящим в мире событиям) уже не интересна конечному потребителю. Ни возможность выслушать похвалу от Тралла, ни шанс спасти целые народы и континенты не дают достаточно мощного мотивационного пинка. Изменился контингент игроков – а с ним и сами игры.

Когда-то геймеры по всему миру восторгались не финальными титрами игр с кратким описанием их, геймеров, крутости, а нехитрыми табличками, озаглавленными Hall of Fame или High Scores (обычно показывались как раз после титров или в главном меню). Спасибо им – игра получала вторую жизнь в виде этакого hot-seat-мультиплеера: игроки опосредованно соревновались друг с другом за первое место в этой табличке, выясняя, кто из них самый достойный. И даже играя с напарником на одном аппарате, в альянсе против компьютера или в честном поединке, человек видел, сколько очков набрал он, а сколько его сосед. Проигрывающий в этой паре злился и наращивал усилия. Конкуренция – отличный мотиватор! Но история не стоит на месте, и рано или поздно эти таблички должны были растаять в неосязаемом прошлом, остаться в старомодных стратегиях, вечных аркадах и на игровых автоматах как безальтернативная пузомерка. Игровую аудиторию захватили игры «размытого» характера, нелинейные по сути – в них уже невозможно измерить достигнутый игроком результат. Даже если это будут простые числа и очень сложные формулы. В старой доброй Heroes of Might & Magic простенький «зал славы», независимо от того, что ты делал в кампании, мог выдать совершенно случайное число, которое явным образом масштабировалось лишь по уровню сложности; усмотреть там влияние других параметров было попросту невозможно. Ну а про MMORPG уже и говорить нечего – представляешь, сколько параметров необходимо учесть?

В самом деле, как поверить алгеброй гармонию? Поначалу в онлайновых играх был некий маркер чисто визуального характера, но это нужно знать, на что и как смотреть. Разного рода петы, шапки, оружие, плащи – сегодня эти великолепные индикаторы хардкорности уже почти не работают, потому что выполнять великие квесты и мочить драконов нынче могут все. Казуализация MMORPG уравняла всех: какая разница, убил ты Артаса в составе рейда на 25 человек или на 10, если так и так увидел эпический ролик и «прошел игру»?

Именно поэтому обычные мотивации уже не работают, а все игроки, доползшие до высшего уровня, похожи друг на друга как супербратья Марио. Возникла необходимость в другом инструменте, который работает по принципу «время vs скилл». Так появились achievements (с англ. «достижения»).

НОВАЯ ЭРА

Сейчас уже трудно сказать, кто первый их придумал, но этот безвестный разработчик совершил подвиг на века, потому что достижения стали последним и очень важным плацдармом игрового дизайна. Геймдизайнер, «работающий на ачивках», обладает не меньшим приоритетом, нежели специалист по квестам или дизайнер уровней, ведь благодаря достижениям игрокам снова есть чем меряться друг с другом. Те цели, которые геймеры когда-то ставили перед собой и друзьями «для интереса» безо всякой на то выгоды, обрели вполне конкретную причину (о ней я расскажу чуть ниже). Заслужить «ачивку» или весь их комплект стало занятием не менее престижным, чем просто пройти игру от начала до конца.

При этом задумка оказалась поистине гибкой: концептуально ее можно поделить на несколько вариантов. Например, достижения могут быть своего рода над-концом игры, наградой за то, что игрок изучил каждый уголок, излазил каждый уровень и выполнил каждое мало-мальское поручение. Как пример – Just Cause 2, где конец сюжетной части – это только начало долгого путешествия за стопроцентным прохождением. Также «ачивки» могут работать упомянутым выше инструментом для отделения казуальных игроков от хардкорщиков, которых нагло зажали в рамках упрощенного игрового дизайна. В некотором смысле «охота на достижения» – это сознательный апгрейд текущего уровня сложности. Ведь в MMORPG игрок сам выбирает, чем ему заняться, и почти всегда он ставит себе ограничения: например, не ходить в рейды на 25 человек, потому что это долго, и в тимспике постоянно орут; не ходить на поля сражений, потому что для нормальной игры и побед нужно собирать хороший премейд, а не идти толпой...

На игроков азартных, увлекающихся, поддающихся внушению и вызову, достижения действуют как красная тряпка на быка. Я могу не увлекаться и даже недолюбливать PvP, но если мне предложат «ачивку» за 100 побед на Альтераке – я постараюсь получить ее, ведь в данном случае все решает не столько мое умение играть в PvP-команде, сколько терпение и время, затраченное мной. С другой стороны, понятно, что в разношерстном рандоме шанс на победу гораздо ниже, чем в опытном пре-мейде...

А более крутые достижения по типу «пройди все рейды в режиме 25 героик» стимулируют игрока с потенциалом хардкорщика забросить «казуальный уровень сложности» и перейти, наконец, на новый этап своего виртуального существования.

BeMeP34 for Journal-plaza.net

1 *Фирменный украинский способ отделения казуалов от хардкорщиков в FPS: концовка, зависящая от способа прохождения игры.*

2 *В замечательной, но консольной Scribblenauts каждую «ачивку» можно получить на любом уровне.*

3 *Если бы Planescape: Torment сделали в наши дни, разработчики наверняка бы нашли в себе силы отказаться от засевания игры достижениями.*

4 *Кому-то достаточно сухой статистики: букв и чисел...*

5 *...а кому-то нужна целая система достижений с таблицами и картинками.*

ЗА ЧТО БОРОЛСЯ

Достижения чем-то похожи на задания разной сложности, но доступны они в любое время (кроме специальных событий), а выполнять их можно вообще в любом порядке. Принципиальное отличие от квестов в том, что сами по себе достижения, как правило, не дают ничего такого, что сделает тебя сильнее других игроков. Ты можешь часами ловить какую-нибудь особенную рыбу в высокогорном озере, периодически убегая от бродячих монстров, и в итоге не получить ровным счетом ничего, кроме галочки и мизерного количества achievement points (если в системе достижений данной конкретной игры вообще есть очки достижений). За очень сложные вещи дают визуальную плюшку – например, прибавку к прозвищу, то есть, потратив пару месяцев на достижение максимальной репутации у всех фракций, ты станешь не просто «Громовздержец», а «дипломат Громовздержец», генерируя респект и уважуху у случайных прохожих. Помнится, ради какого-то забавного титула в никнейме я две недели ежедневно вставал в районе восьми утра, чтобы успеть принять участие в некоем соревновании с минимальным количеством соперников. Практика показала, что я не один такой умный – без обязательного кровопролития утренний кофе все же не потреблялся. Но настоящему китайцу завсегда везде прием – мы уже рассказывали про того счастливчика (или все-таки несчастного?), который выполнил абсолютно все предусмотренные в World of Warcraft достижения. Что самое ужасное – многие считают этого славного парня примером, кумиром и почти идеалом. Более того, таблица его достижений – это повод для решительных действий: догнать и перегнать выскочку! Все правильно, соревновательный элемент (суть таблички High Scores еще помнишь?) в действии.

ТЕНДЕНЦИИ

Все хорошее рано или поздно заканчивается. Достижения, которые когда-то были приятной, но необязательной частью игры, потихоньку становятся ее неотъемлемой функцией. Редкая игра нынче обходится без «ачивок»: в каждый укромный уголок закладываются счетчики и триггеры, на основе которых они со временем и появляются. Чтобы выпустить игру на сервисе Steam, разработчик/издатель помимо прочего должен предоставить и набор achievements, без которых ей там делать нечего. Но тут все понятно: Valve заинтересована в том, чтобы игрок почаще заходил в систему и любовался своими виртуальными наградами. Никаких прочих бонусов там не дают.

В MMORPG же совсем другая ситуация. Система достижений, которая начиналась как способ размежевать хардкорщиков и казуалов, потихоньку смещается в область необходимого зла. Награды варьируются от иконки «Я сделал это!» до внушительных преимуществ перед другими игроками: например, самый быстрый маунт в World of Warcraft можно получить только за определенное PvP-достижение; оно никак не отмечается, но выдается лишь тем единицам, которые его таки выполнили.

Логичным развитием системы «ачивок» мне видится ее подставление в формулу классического free2play (не путать с «Аллоды Онлайн»): теперь будет не «время = деньги», а «достижения = время = деньги». Расслоение пользователей, таким образом, будет более четким:

Тип А) не наделенные временем пользователи будут оплачивать услуги реальными деньгами, прилагая минимум усилий в самой игре; достигнуть игрового предела за счет реалов, однако, невозможно.

Тип Б) опытные игроки станут тратить приемлемое количество времени на получение аналогичного результата; небольшие вложения до определенного предела позволят им не только догнать, но и перегнать тип А.

Тип В) нищие казуалы за неимением ни опыта, ни денег начнут вкладывать время в больших количествах, с большим опозданием, но все же догоняя первые два типа.

Мрачно? Зато реально.

Добро пожаловать в будущее, приятель. ■

** Мнение автора может не совпадать с мнением редакции.*

Взлом P34 for Journal-plaza.net

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

F.E.A.R.

УБИТЬ ПУСТОТУ

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions
- **ДАТА ВЫХОДА:** 14 октября 2005
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 9.0/10

Вот коридор. Он пуст. Впереди темнота, и позади темнота, и две одинокие лампочки, чуть покачиваясь, мигают над головой – видимость в полдюжины шагов в обе стороны. Душные офисные стены с их убогим убранством, низкий потолок (того, кто придумал подвесные потолки, вообще хочется придушить: кто знает, что может шуршать там, за тонкой гипсовой плиткой?), куски битого стекла под ногами. В руках – привычное огнестрельное, да вот только от этого ни черта не спокойнее… куда ты будешь стрелять, когда услышишь высокий смех в дорогих военных наушниках? что станет твоей целью, когда начнешь тонуть в бетоне – как в вязкой осенней жиже, только под подошвами не высохшие лужи, а тридцатый этаж угрюмого небоскреба? Никуда и ничто. Но нужно идти вперед – только так можно приблизить конец. Каким бы он ни был: в какой-то момент ты будешь рад любому концу, лишь бы он наступил побыстрее.

БЭКГРАУНД

Вообще говоря, F.E.A.R. принято хвалить не за это: общеизвестно, что этот мистический шутер совершил настоящую революцию в самой механике коридорных перестрелок. Враги отчаянно цепляются за жизнь, используя каждый метр пространства и каждую интерьерную мелочь. Они прячутся под столами, хищно выглядывают из темных углов и обожают заходить в тыл; короче говоря, тот, кто не играл в F.E.A.R., понятия не имеет об искусственном интеллекте применительно к шутерам от первого лица. Но мы здесь не за этим, не так ли? Мы оказались тут в поисках неуловимой, эфемерной субстанции, которая своей невидимой рукой шевелит волосы на затылке и то и дело толкает под локоть, заставляя подпрыгивать на стуле. И, вопреки расхожему мнению, тут мы ее найдем столько, что хватит с лихвой.

Безусловно – и об этом стоит сказать сразу, обозначив точку отсчета, корни нарратива и сам дух F.E.A.R. абсолютно вторичны (и это как минимум). Идея игры возникла в тот момент, когда самый тиражируемый кинематограф планеты, американский, закрутил очень серьезный роман с кинематографом японским. Популярность брутальных восточных хорроров достигла апогея вместе с премьерой

ВетеР34 for Journal-plaza.net

голливудского «Звонка» – мягкой адаптации «Звонка» японского. Началась долгая (длящаяся и по сей день) мода на длинные черные челки, спадающие на мертвенно-бледные лбы, и мотив жестокой, неизбежной мести за прошлые грехи. Сверхъестественное – в азиатском пересказе – вообще почти всегда является порождением людских проступков, эдакая зубастая совесть из могилы. Причем очень часто зло, созданное одним человеком, мстит за само свое существование человеку другому, абсолютно случайному («Звонок», «Темные воды») – парафраз общей ответственности за вину одного из представителей рода в целом. Короче говоря, и персонажи, и истории этих сказаний в начале двухтысячных выглядели необычайно свежо и колоритно. Особенно для индустрии компьютерных игр, которая как раз в этот момент пребывала в жанровом кризисе: F.E.A.R. вообще стала первой мистической, «страшной» игрой с бюджетом первого класса за очень долгое время.

БЕЗ ОПРАВДАНИЙ

Но вторичность – неизбежный культурный элемент: шекспировский «Гамлет» написан на мотив легенды жившего в середине двенадцатого века датского летописца Саксона Грамматика, а поэма «Анджело» Пушкина является русским вариантом одной из пьес самого Шекспира – «Мера за меру». Пусть эти примеры не кажутся слишком пафосными и громоздкими: в переосмыслении как таковом нет ничего зазорного. F.E.A.R. же является именно переосмыслением: да, тот же призрак девочки в красном платье; да, все та же месть непонятно за что кому попало – но со своими эмоциями, своим посылом, своими психологическими нюансами.

Эта игра удивительна хотя бы тем, что словно бы не знает соблюдаемых до нее неписаных правил: готовить игрока к каждому сюжетному повороту, постоянно снабжать его четкой мотивацией, всякий раз перекидывать логический мостик от одного события к другому – все это не про нее. Только что мы отстреливались от спецназовцев, а вот уже спустя секунду мертвый (вроде бы) ребенок оставляет кровавые следы над головой. Архитектура непостоянна и в любой момент может или свернуться до микроскопических размеров, или потерять всякие границы в принципе: стены то вытягиваются в вибрирующую струну, то тисками давят на плечи, дверной проем неожиданно оказывается проходом в чужое подсознание, а напарник может прямо посреди драматического монолога упасть вверх – и взорваться там, наверху, и пролиться оттуда долгим кровавым дождем. Если верить этому – и слушать то, что говорят все эти шепчущие голоса, – станет ясным то, о чем с нами хотят поговорить авторы F.E.A.R.: и это опять-таки будет старая история о грехах и ответственности, но на наш, западный манер. Мертвая девочка Альма играет с реальностью, как с резиновым мячиком – просто потому что может; потому что считает, что после всего пережитого вправе делать с этой чертовой реальностью все, что пожелает. Мы еще не готовы принять идею персональной ответственности за зло, совершенное кем-то другим, – поэтому зло в F.E.A.R. творится коллективными руками федеральных служб, что на самом деле практически то же самое… но это мы хотя бы можем принять. Отсутствие логики в действиях Альмы, отсутствие какой-либо инерции в ее движениях (только что она была в другом конце комнаты – как тут же оказалась под самым носом; старый прием, действует безотказно) лишь уверяет игрока в ее высшем праве вершить свой странный суд: мы не виним ее, когда она жестоко расправляется с нашими братьями по оружию, мы не боимся ее лица, мелькнувшего за углом, – раскритикованная всеми в пух и прах за сюжетную компоненту F.E.A.R. умудряется сделать так, что мы до смерти напуганы не самой мертвой девочкой, а тем, что сделало ее такой. Этот страх гиперреален, он бьет в самые чувствительные уголки сознания – ибо нет ада страшнее того, который рядом. Потому-то и сражаемся мы не с Альмой, потому и не воспринимаем ее как врага: наш противник – первородный грех, проклятая способность человека причинять боль и страдания самым близким… и отстраненно наблюдать за последствиями.

ЗА РАМКАМИ

Да, эта история рассказана чужими словами – но хорошие истории потому и живут веками, что их пересказывает всяк на свой лад… и, наверное, должна быть причина, почему эту историю хочется пересказывать. В случае с F.E.A.R. эта причина сильна настолько, что на диске с игрой записан полноценный короткометражный художественный фильм, смонтированный в виде записей с камер наблюдения. Их бесстрастными глазами мы видим процесс превращения обычного ребенка в ребенка, мягко говоря, необычного: пустое помещение опытной лаборатории, девочка, психотерапевт. У меня после просмотра этого фильма дрожали пальцы на руках, я всей кожей ощущал неправильность происходящего… и почти осязаемую вероятность чего-то подобного в ангаре за углом. И мне думается, что авторов F.E.A.R. можно обвинять в чем угодно, но только не в создании игры ради самой игры, не в слепом следовании конъюнктуре: если вы считаете, что после кровавых следов на потолке и холодных влажных ладоней на щиколотке обязательно нужно сказать что-то еще, вас, наверное, интересуют не только модные веяния. Если вы помещаете своего героя в коридор – впереди темнота, позади темнота – и даете ему в руки автомат, из которого нельзя сделать и выстрела, вам наверняка есть что сказать.

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: вы еще долго будете избегать коридоров.
Почему страшно: из-за осознания неизбежного сведения всех счетов.
Для кого страшно: для всякого, кто отделяет добро от зла.

Being P34 for Journal-plaza.net

АНОНС

РС ИГРЫ #07'2010

ИЮЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 ИЮНЯ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Брутальный нечесаный мужик, претендующий на лавры Дюка Нюкема; наше путешествие по каменным джунглям Нью-Йорка; новая часть известнейшего гоночного сериала от совершенно неожиданной студии-разработчика; личная экскурсия в охваченный войной Афганистан.

А также:

- Blur
- Alpha Protocol
- Prince of Persia: Забытые пески
- Call of Duty: Modern Warfare 2 – Stimulus Package
- Ускользающий мир
- Age of Conan: Rise of Godslayer
- APB

и многое-многое другое...

Beta P34 for Journal-plaza.net